

# GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

**10**

**ROK 97**

Cena 3zł 90gr

## QUAKE YOUR MIND

relacja z turnieju

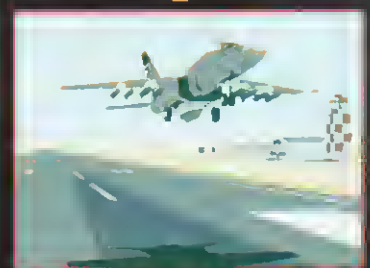
108  
stron



Wszystko o grze:



**Dungeon  
Keeper**



**F/A-18 Hornet**



**Clash**

**WARHAMMER**

rozstrzygnięcie  
konkursu

**Nowy dział:  
NewsPad**



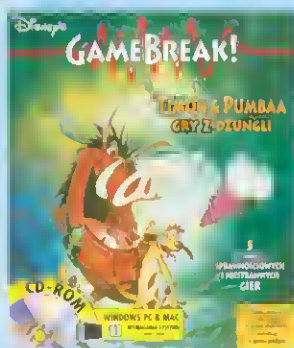
# Baw się i ucz w magicznym świecie Disney'a

CD-ROMy z waszymi ulubionymi bohaterami  
dostępne w sieci OPTIMUS®



Dzwonnik z Notre Dame GameBreak - 5 Wesołych Gier

Kolekcja 5 gier zainspirowanych wspaniałą animowaną produkcją filmową Dzwonnik z Notre Dame. Wesołe trio Victor, Hugo i Laverne poprowadzą Cię przez 5 gier, których akcja rozgrywa się na Festiwalu Błaznów. Program pozwala na interaktywny kontakt z zabawnymi bohaterami; zawiera 8000 klatek oryginalnej animacji Disneya, opcję gry dla dwóch graczy, zróżnicowane stopnie trudności, niepowtarzalną muzykę, ponad 50 postaci. Instrukcja w języku polskim.



Timon and Pumba GameBreak - Gry z Dżungli

Nie mająca szcunku dla nikogo, kamediana para z Króla Lwa - Timon i Pumba, na których postępowanie wpływają gracie, stając się jednocześnie uzyskać jak najlepszy wynik w grze. Produkt powstał w kooperacji Disney Interactive oraz 7th Level Inc. i zawiera: 5 wspaniałych gier akademyk, urozmaicony dźwięk i efekty specjalne. \*Instrukcja w języku polskim.



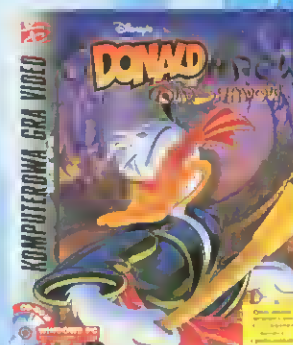
Toy Story - Animowana Bajka

Program pozwala wziąć udział w dzikich przygodach Buzz'a, Woody'ego i reszty gangu z Toy Story. Zawiera 15 scenarii w trójwymiarowej przestrzeni odwzorowanej za pomocą wspaniałej grafiki. Wiele niespodzianek i gagów, wesołe sceny takich jak były w filmie. 3 poziomy trudności, 5 ekscytujących rodzajów dziadła. \*Instrukcja w języku polskim.



Toy Story Komputerowa Gra Video na PC

Oparta na 16-bitowej grze pozwala Ci na poruszanie Woody'ego... skakanie, bieganie, nukiwanie w 17 scenariach. Zawiera ponad 40 godzin zróżnicowanej, wielopoziomowej gry; możliwa jest gra z perspektywy Woody'ego lub prowadzenie go w wysięgowym samochodzie, doskonała animacja i cyfrowy dźwięk, zróżnicowany poziom trudności, grafika 3D. \*Instrukcja w języku polskim.



Donald i Cold Shadow - Komputerowa Gra Video na PC

Przygody Maura Mallard'a - Detektywa Kaczki. Gracze stoja nwarz w tworze szalonych piratów, kaczki-zombie i innymi równie nieprzyjemnymi stworami. Zawiera: ponad 50 godzin szybkiego grania, walki, wymagających wielkiej wprawy. Unikalne sposoby kontroli ruchów - nabywanie nowych zdolności podczas gry. Wspaniały, bogaty styl animacji, oryginalna muzyka, niezwykle humor, możliwy wybór trudności gry. \*Instrukcja w języku polskim.



DYSTRYBUCJA W POLSCE  
OPTIMUS®

Więcej informacji:  
OPTIMUS® ul. Nawojowska 118, 33-300 Nowy Sącz  
tel. 0-18 43-77-97

© Disney



# DOMINION

Logo 7th Level są zarejestrowanymi znakami 7th Level. CD Projekt jest zarejestrowanym znakiem handlowym CD Projekt.

GRACZ CIESZ SIĘ  
PO POLSKU

PROSILIŚCIE  
O ULTRAREALISTYCZNĄ  
STRATEGIĘ?

NO TO JĄ MACIE....



WYSOKA ROZDZIELCZOŚĆ  
OD 640X480, AŻ DO 1280X1024



W KAŻDEJ ROZGRYWKIE AŻ CZTERECH  
UCZESTNIKÓW KONFLIKTU



PONAJ 95 TYSIĘCY KLATEK ANIMACJI

7th LEVEL.

CD PROJEKT®

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz ul. Jagiellońska 70/3, tel. (0-52) 46 13 37;  
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Wrocław ul. Perca 2, tel. (0-22) 654 23 65  
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 80 18



**CIVILIZATION II PL 139,99 zł**

Długo oczekiwana w pełni spolszczona wersja strategicznej gry wszechczasów. Stani na czele armii, nepocuj z wrogami! Buduj cuda świata, wykorzystując nowe technologie. Podejmij decyzje społeczno-polityczne i ekonomiczne, aby zapewnić rozwój Cywilizacji.

**TimSoft**  
COMPUTER SOFTWARE  
**SKLEP WYSYŁKOWY**

Termin wysyłki 3-14 dni.  
Większość paczek wysyłamy w ciągu 24 godzin!!!  
Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 1.11.97.

**GRATIS!**  
Wysyłka bezpłatnie już od 89 zł!!!

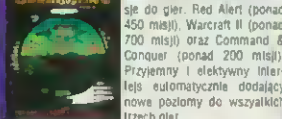
# PC CD-ROM GRY

## MEGAPAK 7

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier. Road Rash (Win 95), Earthworm Jim (Win 95), Caesar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cube (Win 95), Missile Force, Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight.

Wielostronowa instrukcja po polsku.

**MEGAPAK 7 169,99 zł**



**TACTICAL OPERATIONS 79,99 zł**

Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą KCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Dobyć alaję z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.

**UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99 zł**

- A.D. COP 99,99
- A.D. 2044 - 2CD 114,99
- A.T.F. GOLD 139,99
- AGE OF RIFLES 139,99
- ALIEN TRILOGY 129,99
- A.M.D.K. 139,99
- ARCHIMEDEAN DYNASTY 144,99
- ASSASSIN 2015 129,99
- ASSAULT RIGS 119,99
- AVAILON CLASSIC 1 69,00
- AVAILON CLASSIC 2 69,00
- AZRAEL'S TEAR 129,99
- BIOFORCE 49,99
- BLAM! MACHINEHEAD 139,99
- BLOOD 139,99
- BROKEN SWORD 144,99
- C.C.C. - RED ALERT 144,99
- CATZ 79,99
- CHESSMASTER 5000 (Win 95) 139,99
- CITY OF LOST CHILDREN 129,99
- CIVILIZATION 1 + COLONIZATION 79,99
- CIVILIZATION 2 wersja polska 139,99
- CLANDESTINE 79,99
- CLOSE COMBAT - Microsoft 109,99
- COMANCHE 3.0 139,99

**COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY 4 CD 159,99**

Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry. Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles III: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles II: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.

**COQUEST EARTH 144,99**

**COUNTERSTRIKE (misja RED ALERT) 84,99**

**CRUSADER NO REGRET 59,99**

**DARK HOUR - pozostaw do QUAKE 88,50**

**DARKLIGHT CONFLICT 139,99**

**DEADLOCK 129,99**

**DEATH RALLY 88,50**

**DEATHWARE 119,99**

Zestaw zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grawalna demonstracja gier Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, Necrodoom, Mega Race II, Wolfenstein 3D.

**DEFINITIVE WARCAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD 139,99**

Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory: Utan Beach, V for Victory: Marven Garden, Genghis Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe Path to Victory, Hon Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanki Instrukcja po polsku.

**DESTRUCTION DERBY II 139,99**

**DIABLO - WIN '95 144,99**

**DIE HARD TRILOGY (Windows 95) 139,99**

**DOUBLE PLAY 139,99**

Na dwóch płytach CD-ROM zawiera dwie doskonałe gry zręcznościowe PITFALL oraz EARTHWORM JIM zaprojektowane specjalnie dla Windows 95. Dodatkowo otrzymasz doskonałą 6-przyciskową PC GAME PAD (SV-233) wart 70 zł! Także zaprojektowany dla Windows 95.

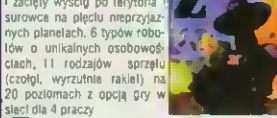
**DOWN IN THE DUMPS 88,50**

**DRAGON LORE II 88,50**

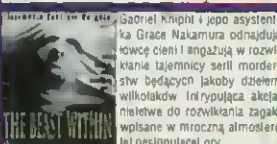
**DUNGEON KEEPER 139,99**

**EARTHSIECE 2 129,99**

La nowa pra wojenna 10 szybki i zadzety wysyp do lenytoria surowca na plecach nieprzysiężnych planetach, 6 typów robotów o unikalnych osobowościach, 11 rodzajów sprzętu (czołgi, wyrzutnie rakiet) na 20 poziomach z opcją gry w sieci dla 4 graczy



**Z 79,99 zł**



**GABRIEL KNIGHT II 88,50 zł**



**X-WING vs. TIE FIGHTER 174,99 zł**

**MASTER OF ORION II 139,99 zł**

**PODWOJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA 99,99**

**Przygodówka w całości po polsku.**

**POLANIE CD 84,99**

**POWER F1 139,99**

**PRIVATEER 2 - Darkening 149,99**

**PSYCHIC DETECTIVE 49,99**

**PYROTECHNIKA 49,99**

**REALMS OF THE HAUNTING 149,99**

**RELOADED 129,99**

**RETURN FIRE 88,50**

**RIOT 139,99**

**ROAD WARRIOR 59,99**

**S.T.O.R.M. 88,50**

**SCARAB (Windows 95) 139,99**

**SCORCHED PLANET 59,99**

**SCORCHER 134,99**

**SETTLERS II 137,99**

**SETTLERS II - nowe misje 79,99**

**SHELLSHOCK 88,50**

**SHERLOCK HOLMES II 79,99**

**SIGELINE 69,99**

**SIM ANT 49,99**

**SIM CITY 49,99**

**SIM EARTH 49,99**

**SIM FARM 49,99**

**SIMPSON'S CARTOON STUDIO 139,99**

**SKY NET - THE TERMINATOR 88,50**

**SMURFY 125,00**

**SOUL TRAP 119,99**

**STAR GENERAL (Windows 95) 129,99**

**STRIFE 129,99**

**SPEED HASTE 49,99**

**STEEL PATNERS II 139,99**

**SWIV 3D 139,99**

**SYNDICATE WARS 79,99**

**TACTICAL OPERATIONS II 79,99**

**TEENAGENT 69,00**

**TNE 11-ty HOUR 59,99**

**TREME HOSPITAL 139,99**

**TILT 79,99**

**TIME WARRIORS 139,99**

**TOMB RIDER 139,99**

**TOONSTRUCK 144,99**

**TOP GUN - 2CD 88,50**

**TOUCHE- przygody muszkieterów 119,99**

**Przygodówka w całości po polsku.**

**TUNEL B-1 139,99**

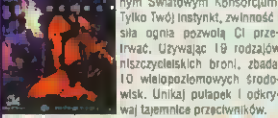
**UFO 1 + X-COM (UFO 2) 79,99**

**UFO 3 139,99**

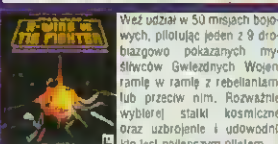
**WAR COLLEGE 79,99**

**WAGES OF WAR 139,99**

Wyrotną rachunkę z potężnym Światowym Konsorcjum. Sila ognia pozwól Ci przetrwać. Używając 19 rodzajów niszczycielskich broni, zbudaj 10 wielopoziomowych środowisk. Unikaj pułapek i odkryj tajne tajemnice przeciwników.



**CRUSADER NO REGRET 59,99 zł**



**F-29 RETALIATOR 39,00**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**FRANKENSTEIN 29,90**

## PC 3,5" HD GRY

**3XLDIC DAMES 34,90**

**7 DNI 7 NOCY 42,90**

**GRABYGOŁWA po polsku dla dorosłych. 29,90**

**ARNIE II 29,90**

**BATTLE ISLE 29,90**

**CRAZY CARS II 24,90**

**Simulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.**

**EKSPERYMENT DELFIN 52,90**

**Grą przygodową po polsku.**

**ELEKTROBOUY 35,90**

**Grą przygodowo-zręcznościową.**

**F-29 RETALIATOR 39,00**

**Simulator lotniczy. Ponad 100 misji.**

**FLIPER 35,90**

**Wszystkie elementy flipera. 8 stołów.**

**FRANKENSTEIN 29,90**

**Przygodowa. Szalony baron Frankenstein i...**

**FRANKO 42,90**

**Walki uliczne.**

**FRONT LINES 59,90**

**Strategia wojenna.**

**HAROLD'S MISSION 49,00**

**Poruszaj się po wnętrzu komputera. Humor...**

**NICK SEAS TRADER 59,00**

**Strategia. Średniowieczny handel morski.**

**INTERN. SOCCER 29,90**

**Pilka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.**

**ISNAR III 48,90**

**RPD wrednka po kramie Elfów, zagadki magii.**

**JAZZ JACKRABBIT 35,90**

**Doskonała gra platformowa.**

**JAZZ JACKRABBIT II 35,90**

**Dalsze przygody krolka.**

**KA-SO NOKUM 48,90**

**Simulacja śmigłowców - walki z morskimi piratami.**

**KAUKJ I KOKOSZ 49,00**

**Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.**

**KSDMS 43,90**

**Grą handlową w kosmosie.**

**LAZARUS 39,90**

**LIGA POLSKA MANHAUER '97 48,99**

**LORDS OF THE REALM 59,90**

**Średniowieczna strategia.**

**MEDABLAST 29,90**

**Grą logiczną.**

**MEGALDMANIA 29,90**

**Strategia.**

**POLANIE 54,90**

**Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.**

**RDBBO 35,90**

**Grą logiczną.**

**SCATERMAN 44,90**

**Grą logiczną.**

**SUICIDE SPEED 39,90**

**Grą zręcznościową.**

**THE GAMES-OLIMPIADA 24,40**

**Typular 30 dyscyplin sportowych.**



ZADZWON od 8<sup>00</sup> do 18<sup>00</sup> czekamy na Twoje zamówienie:

**(0-94) 402-541**

lub przyślij zamówienie na adres:  
**75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211**

**GRATIS!**  
**AMIGA**  
Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę otrzymasz **ALFRED CHICKEN** *do bezpłatnie*



**GRATIS!**  
**C-64**  
ETERNAL możesz wybrać *bezpłatnie* przy zakupach minimum 3 programów na C-64.

## PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	34,90 zł
BRZDĄC	34,90 zł
EDUKACJA	59,90 zł
EDUGRAFIA	34,90 zł
NISTORIA	34,90 zł
MYPER SŁOWNIK	44,90 zł
Dla Windows, Słownik ang.-pol., pol.-ang. Thumczy wyraży i zdania	
JĘZYK ANDIELSKI	34,90 zł
JĘZYK NIEMIECKI	34,90 zł
KURS PRAWA JAZDY	44,90 zł
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T 2000 pytań, 300 ilustracji	
MATEMATYKA KL. VII-VIII	37,90 zł
MATHMANIA	37,90 zł
ORTOMANIA	34,90 zł
PITADORAS 3 WIN	49,90 zł
Matematyka licencja kl. 1-2	
PITADORAS 4 WIN	49,90 zł
Matematyka licencja kl. 3-4	
PITADORAS 5 WIN	49,90 zł
Matematyka licencja przygot. do matury.	

<b>WORD TRANSLATOR</b>	
dla Windows 3.11 i Windows 95	
Największe rozbudowane słownik-thumczy. Thumczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach.	
✓ Niemiecko-Polsko-Niemiecki	144,90 zł
✓ 105 tysięcy haseł	
✓ Angielsko-Polsko-Angielski	144,90 zł
✓ 150 tysięcy haseł	
✓ Power Pack - oba słowniki razem	199,90 zł

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:	
* Podręcznik chemii opisujący podst. działy chemii.	
* Układ okresowy pierwiastków chemicznych.	
* Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności.	
* Testy z całego zakresu chemii.	
<b>ABC Chemii</b>	34,90 zł

<b>EDUKACJA</b>	
Zesław trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkół średnich. Trzy doskonałe podręczniki: ORTOTRIS - gra ortograficzna, GEOGRAFIA - duża porcja materiału, nauka, testy, HISTORIA - kilkadziesiąt testów, bogata oprawa graficzna.	
<b>EDUKACJA</b>	59,90 zł

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 2500. Zadania podane w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przysięgami, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średniej, podręcznik i dziennik uczenia!	
<b>Matematyka kl. VII-VIII</b>	37,90 zł

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką i trudną, polską ortografią. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dziennika gracza, zawierającego popielone i przez niego birds.	
<b>ORTOMANIA</b>	34,90 zł

**JAK ZAMAWIAĆ**  
Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu zakupić programy i akcesoria komputerowe.

- \* Nie trzeba płać z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze programów.
- \* Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.

**ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE**  
**(0-94) 402-541**  
codziennie od 8<sup>00</sup> do 18<sup>00</sup>  
Szczegóły - kupon zamówienia

**ZAMÓWIENIA POCZTOWE**  
Wytłnij kupon, wpisz: tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres, naklej na kartkę pocztową i wyslij na nasz adres:  
**TimSoft**  
skr. poczt. 211  
**75-016 Koszalin 1**

Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do wspierania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**. Stworzyliśmy go z chęci podniesienia jakości naszych usług.

## AMIGA

<b>DYSKIETKI</b>	
No Name 3,5" 00, 20 szt.	29,90 zł
Maxell, BASF, lub Verbatim	
3,5" 00, 20 szt.	39,90 zł
<b>MYSZKI</b>	
MYSZ 100 wst. - 3 kółka model	39,90 zł
<b>ROZSZERZENIA PAMIĘCI</b>	
A500 DO 1MB RAM	54,90 zł
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90 zł

<b>EDUKACJA</b>	
ABC CHEMII	29,90 zł
DEUTSCH TESTER	14,90 zł
ENGLISH TESTER	14,90 zł
GEOGRAFIA	14,90 zł
HISTORIA	14,90 zł
ORTOTRIS	14,90 zł
PITADORAS 1 (klasy V-VIII)	25,90 zł
PITADORAS 3 (klasy I-III liceum)	25,90 zł

<b>GRY AMIGA 1 MB</b>	
ASTRAL	29,90 zł
CLASSIC BOARD GAMES	25,00 zł
DOMAN-GRZECHY AROANA	36,90 zł
DRENSHAR - OZIELO MAGÓW	35,99 zł
EPIC	25,00 zł
FOREST OUMB FOREVER	29,90 zł
FRANKO	24,90 zł
INTERCALARIS	42,00 zł
JAGUAR XJ 220	25,00 zł
KAJKO I KOKOSZ	39,90 zł
KNIGHTS OF THE SKY	29,90 zł
KUPIEC	29,90 zł
LAZARUS	29,90 zł
LEGION - Howaś 1 MB	39,90 zł
LIGA POLSKA MANAGER '96	39,90 zł
MIASTO ŚMIERCI	29,90 zł
MR. TOMATO	29,90 zł
OLIMPIADA '96	29,90 zł
PINBALL HAZARD	29,90 zł
RAJO PRZEZ POLSKĘ	29,90 zł
ROAD RASH	29,90 zł
SEEK AND DESTROY	39,90 zł
TOTAL FOOTBALL	49,90 zł
TYRAN	39,90 zł
SKAUT KWATERMASTER	29,90 zł
SZACHISTA	35,99 zł
W POTRZASKU	35,99 zł
WACUS THE DETECTIVE	35,99 zł
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90 zł

<b>GRY A500+, 600, 1200</b>	
ISHAR III	42,00 zł
LECION - (2MB CHIP RAM)	39,90 zł
MISTRZ POLSKI	42,90 zł
WNIZZ	29,90 zł

<b>PROGRAMY UŻYTKOWE</b>	
AMILAB	24,90 zł
AMITEKST PRO COLO	44,90 zł
ASYSTEHT PRO	26,90 zł
DIGI BOOSTER	25,90 zł
NOVAPOINT IV	49,00 zł

<b>LITERATURA</b>	
AMOS PRO - podręcznik	25,95 zł

<b>KNIGHTS OF THE SKY</b>	
29,90 zł	

<b>TOTAL FOOTBALL</b>	
49,90 zł	

<b>KUPIEC</b>	
29,90 zł	

<b>LEGION</b>	
tylko 39,90 zł	

<b>SEEK &amp; DESTROY</b>	
tylko 39,90 zł	

<b>SKAUT KWATERMASTER</b>	
29,90 zł	

<b>PODRĘCZNIK PROGRAMOWANIA</b>	
<b>AMOS PRO</b>	
programować każdy może	
Na 450 stronach zawiera przykłady wykorzystania większości rozkazów języka AMOS PROFESSIONAL. Dołączone 2 dyskiety z opisanymi w podręczniku procedurami.	
<b>25,95 zł</b>	

## COMMODORE C-64

<b>EDUKACJA</b>	
CHEMIA	7,95
Test 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
GEOGRAFIA	7,95
Test 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
NISTORIA	7,95
Test 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
JĘZYK ANDIELSKI	7,95
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	7,95
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	7,95
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	8,90
Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odzwierciedlanie gotowych utworów.	

<b>GRY</b>	
CNWAAT	7,95
DEMON BLUE (kaset)	7,95
DIP	7,95
Agent Drip atakowany przez swego zbiera poglobione monety.	
ETERNAL	7,95
Android ETERNAL bada napromienioną, byłą fabrykę robotów. Supot grałka, wiele etapów.	
KLAX (kaset)	7,95
Gra logiczno-zęcznościowa.	
KLEMENS	7,95
Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie ratuje swoich braci! 256 komnat!!!	
KOŚCI & POKER	7,95
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja kasetowa	19,90
KUPIEC - wersja kasetowa	7,95
LATER	7,95
Wyprowadź małego Latera z groźnych łochów LAZARUS.	
MECZCE VALDGIIRA II	7,95
NIGHTBREED (kaset)	7,95
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zęcznościowa.	
PUFFY'S SADA (kaset)	7,95
Wieloletni gra z zęcznościowa.	
PUZZNIC (kaset)	7,95
Gra logiczno-zęcznościowa.	
ROODE OAMES - (kaset)	7,95
Gra zęcznościowa. 7 konkurencji 100m z Dziekiem Zachodu.	
SKATE WARS (kaset)	7,95
Fantazyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej.	
SLATERMAN	7,95
Pomóż kosmicznie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma szwami.	
SPY WHO LOVE ME (kaset)	7,95
TRIADA - 3 gry	7,95
TIMTRIS jak Tennis, ASHMO-układanie kamieni w łepi. BOMBZ-zniszcz wroga bombami.	

<b>AKCESORIA</b>	
ACTION PLUS 6.7	36,90
Kartki przeznaczone do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy!!! Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	24,90
Kartki przeznaczone do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy!!! 60 dodatkowych funkcji.	
NN 5,25" OD pud. 20 szt.	12,90
Dyskiety bezformowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF	

<b>CHWAT</b>	
tylko 7,95 zł	

<b>KUPIEC</b>	
kasetowy 19,90 zł	
kasetowy 7,95 zł	

<b>ETERNAL</b>	
7,95 zł	

<b>DEMON BLUE</b>	
7,95 zł	

<b>The Spy Who Loved Me</b>	
7,95 zł	

<b>MECZCE VALDGIIRA II</b>	
7,95 zł	

<b>LAZARUS</b>	
7,95 zł	

**G10 Kupon zamówienia**  
Nr Klienta (jeśli posiadasz): ..... Komputer ☐ CD ROM ☐ DYSK ☐ KASETA  
Nazwisko, imię: .....  
ul./miejsc. ....  
Poczt.: ..... tel. ....

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1. ....			5. ....		
2. ....			6. ....		
3. ....			7. ....		
4. ....			RAZEM: .....		

Moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł). Wybieram więc jedną z poniższych propozycji:  
BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE ☐ BEZPŁATNIE lub przy zakupach min. 3 gier na COMMODORE C-64: ☐ BEZPŁATNIE  
BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI ☐ BEZPŁATNIE lub przy zakupach min. 2 programów na AMIGĘ: ☐ BEZPŁATNIE  
PC PRO PAD SV 234 ☐ 79,90 zł lub przy zakupach min. 2 programów na AMIGĘ: ☐ BEZPŁATNIE  
REBEL ASSAULT (CO-ROM) ☐ BEZPŁATNIE ALFRED CHICKEN ☐ BEZPŁATNIE  
OALICE KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł  
Tak, po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego CZŁONKIEM.  
Zakreśl pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 7,95 zł. ☐ 7,95 zł  
Podpis zamawiającego: ..... RAZEM DO ZAPŁATY: .....

**G10**



Na płycie ..... str. 8

**NEWS** ..... str. 10

*Piotr Moskal*

## RECENZJE

**16**

Przewodnik Czytelnika

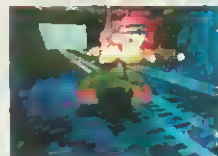
**16**



Clash

*Sir Haszak*

**18**



Extreme Assault

*Roos*

**20**



Dark Colony

*Jacek Piekara*

**21**

Lords of the Realm 2

Siege Pack

*Jacek Piekara*

**22**

FIFA Soccer Manager

*Sir Haszak*

**23**



Premier Manager 97

*Kristoff*

**24**

Monster Trucks

*Tymoteusz*

**25**



X-COM: Apocalypse

*Sir Haszak*

**26**

F/A-18 Hornet

*Wiktor Kozłowski*

**28**

Age of Rifles  
Campaign Disk

*Jacek Ilczuk*

**28**

Rally Championship  
The X-Miles add-on

*Wiktor Kozłowski*

**29**



Capitalism Plus

*Sir Haszak*

**30**

Ravage D.C.X

*Brys*

**31**



iF-16 Fighting Falcon

*Gawron*

**32**



Baba Jaga

Promocja!!! ..... str. 13

**RYNEK**

Quake Your Mind ..... str. 14

*Roos*

GamblerClub ..... str. 34

**HARDWARE**

Blaze 3D Ultimate ..... str. 36

*PŁA*

**KONKURSY**

Konkurs Warhammera – rozwiązanie ..... str. 38

*Frogger*

Escape – audiotęte ..... str. 38

**Felieton**

Widziane z Zacisza ..... str. 39

*Naci w st spoci*

**TEMAT NUMERU**

Targi ECTS '97 ..... str. 40

*Sir Haszak*

Ankieta ..... str. 46

TeTe ..... str. 49

Kupon i zasady prenumeraty ..... str. 61

**INFORMACJE**

Dystrybutorzy gier z numeru 10/97 ..... str. 63

Indeks gier w numerze ..... str. 63

Numer archiwalne ..... str. 63

Oferata specjalna: GAMBLER CD 3/97 ..... str. 63

**PUBLICYSTYKA**

Ich kobiety ..... str. 64

*Jacek Piekara*

**REAKCJE REDAKCJI..** str. 66

*Don Pedro*

**INTERNET**

Serwis grywe – cz. 2 ..... str. 68

*YuYo*

Strony Miesiąca Gamlera On-line ..... str. 69

*YuYo*

**PSX**

Psychic Force ..... str. 72

*ZooltaR*

Lifeforce Tenka ..... str. 73

*ZooltaR*

Rage Racer ..... str. 74

*ZooltaR*

V-Rally ..... str. 74

*ZooltaR*

**SATURN**

NBA Live '97 ..... str. 76

*YuYo*

Shining Wisdom ..... str. 77

*YuYo*

**NINTENDO 64**

Mortal Kombat Trilogy ..... str. 78

*YuYo*

**NewsPad** ..... str. 80

*YuYo*

**VARIA'tkowo**

Córka Księża Tolka ..... str. 82

*P.M.B. Pierzeza*

Jaki komputer jest najlepszy? ..... str. 82

*Adam Nakoneczny*

**OPISY**

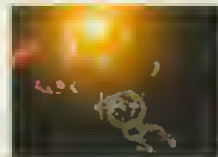
**86**



Dungeon Keeper

*Jacek Ilczuk*

**90**



Imperium Galactica

*Brys*

**94**



Ardennes Offensive

*Jacek Ilczuk*

**98**



iM1A2 Abrams

*Jacek Ilczuk*

**102**



SandWarriors

*Jacek Ilczuk*

## Spis ogłoszeń

Albion .....	str. 97
AMI-COMM .....	str. 97
Artem .....	str. 84
ArWaI .....	str. 79
CD Projekt .....	str. 3, 33, 84
CD Projekt Plus .....	str. 11
DEF .....	str. 79
EMITER .....	str. 100
Gamblerada .....	str. 85
Granel .....	str. 39
Intel .....	str. 70-71
IPS CG .....	str. 107
Laser .....	str. 105
L.E.M. .....	str. 27
L.K. AVALON .....	str. 84, 105
Lupus .....	str. 37, 83, 97
MATT .....	str. 79
Mercury Media .....	str. 45
Mirage .....	str. 101
Multimedia .....	str. 73
Multi-Styk .....	str. 106
Optimus str. 2, 15, 35, 108	
Radio WAWa .....	str. 84
Samsung .....	str. 75
Sony .....	str. 81
Techland .....	str. 93
TimSoft .....	str. 4-5
Wirtualny Świat .....	str. 9, 24

Promocja

Gamlera

CD

na

stronie 13

Miesięcznik dla kibiców znych szulerów  
FAZOWERNIK 1997

Gambler Numer 10 (47) rok piaty  
Nakład 30 000 egz  
Numer indeksu 324418  
Numer ISSN 1230-8876  
Gambler CD Numer 1  
Nakład 35 000 egz  
Numer indeksu 34 1753  
Numer ISSN 1427 0307

Wydawca Grzegorz Eder  
Redaguje kolegium Elżbieta Jaworska  
(seki redakcyj)  
Przemysław Jedziszewski  
strony WWW  
Piotr Kakiet  
(red. graficzny)  
Dariusz i Michał  
Czeka red. nac. Recenzja Rynek  
Piotr Moskal  
(News)  
Rafał Cielon  
ROM Manager  
Jacek Piakara  
(Publ. wyd. Gambler Serwis)  
Sly do redakcji  
Włodek i Feliks  
Czeka red. nac. Temat numeru  
Aleksy Uchimiński  
(red. nac. Opisy)

Współpracownicy Krzysztof Czulec  
Jacek i Czulec  
Włodek i Czulec  
Paweł Piłarczyk  
Kamil Ruszkowski  
Marvin Wichary  
Tadeusz Zielinski

Autorzy Tomasz Lzuler  
Mariusz Gabrys  
Jakub T. Janek  
Kornel Kulicewicz  
Lach W. Pichowski  
Łukasz Skawinski  
Tymoteusz Tchorezowski  
Piotr Kakiet

Projekt graficzny (layout)



Wydawnictwo LUPUS  
jest członkiem

Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców



Adres Redakcji 739 Warszawa  
ul. Teplinska 22-30  
tel. (0 22) 41 00 31 w. 128, 154  
tel. (0 22) 41 51 21  
fax (0 22) 41 13 14  
tix 813627 omg.pl  
e-mail gambler@lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie  
Redakcja techniczna  
Korekta  
Projekt graf. okładek  
Ilustracje na okładkę

Biurow ogłoszeń tel. bezpr. siedzi 1 00 220 029  
02 4 16 333  
Małgorzata Senderska biuro@omg.pl  
Elżbieta Szmył  
Ewa Wiewiorska  
Elektronika w grze RCU - 19 00

Dział Marketingu i sprzedaży Komrad Kłaczewski

Za treść, którą  
redakcja nie odpowiada  
Redakcja nie odpowiada za zamieszczone w naszym piśmie  
niezależnie od prawa do dokonywania adjustments

Nadawanie  
adresatów z adresatami  
ul. Bielostocka 11  
tel. fax 619 98 61

Druk Zakłady Graficzne  
64 920 Pila  
m. Okazie 5

WWW http://www.lupus.waw.pl/gambler

**Szulerphone, czyli dyżury redakcji,  
zawsze w środę 14.00 - 16.00**

# Raport roczny

Rok temu, w październikowym wydaniu naszego pisma przedstawiłem się Czytelnikom w nowej roli – redaktora naczelnego Gamblera. Aż rok i tylko rok... Z jednej strony, na tle całej mojej zawodowej aktywności, to nie tak znowu wiele. Niedawno minęła piąta rocznica, jak zacząłem się parać pisaniem o grach. A może szósta... Z drugiej strony, ostatnich dwanaście miesięcy wydaje mi się całą wiecznością.

Ten czas nie był spokojny. Życie każdej redakcji z definicji spokojne nie jest, a może nawet – nie powinno być. A jeśli wprowadza się tak głębokie zmiany, jak my to zrobiliśmy, wszystko toczy się już całkiem obłędnym torem. Najważniejszy jednak jest efekt. „Show must go on” – brzmi moja zawodowa dewiza.

Nie mam zamiaru drobiazgowo rozwodzić się nad wszystkimi zmianami, jakie przez ostatni rok miały miejsce w Gamblerze. Tylko w skrócie: nowa szata graficzna, nowy układ działów w piśmie, pojawienie się nowych działów, ściągnięcie do pisma świetnych autorów – w tym takich tuzów, jak: Sir Haszak, RooS czy – debiutujący w tym numerze jako felietonista – Borek. I dalej: wprowadzenie Gamblera CD jako miesięcznika oraz pojawienie się w piśmie „skrzydełka” – a przy tym wszystkim utrzymanie ceny edycji CD na najniższym w branży poziomie: 108-stronicowy Gambler z płytka kosztuje ciągle 9,99 zł.

Trochę więc tego jest... Jesteśmy zmęczeni, ale szczęśliwi, zwłaszcza że nasz trud znalazł Wasze uznanie. Dostajemy coraz więcej optymistycznych listów, a coraz mniej – krytycznych. Oczywiście, potrzebne są nam zarówno te pierwsze, jak i drugie głosy – jedne są nagrodą za trud, drugie mobilizują do większego wysiłku.

Czas określić zadania na następnych 12 miesięcy. Po pierwsze, będziemy dążyć do zwiększenia objętości Gamblera, aby móc nadążać z komentowaniem rynkowych wydarzeń. Co prawda, przy tej okazji będzie rosła liczba reklam. Jednak myślę, że rozwiązanie – „16 dodatkowych stron bez zmiany ceny, z tego 8 stron reklam i 8 redakcyjnych” – brzmi rozsądnie.

Tu dygresja, czyli znów sprawa Carmageddona. Opublikowaliśmy reklamy tej gry, co niektórzy uznali za niekonsekwencję, bo przecież napisałem, że jej wydanie jest swego rodzaju skandalem. Otóż nie zamierzamy w

żaden sposób cenzurować docierających do Was informacji – chyba że wykaczają poza granice przyzwoitości bądź prawa. Carmageddon to gra słaba, a jej wydawcy liczą na zyski, bo zrobili tytuł z szokującymi scenami – tak napisałem i zdania nie zmieniam. Nie zamierzam jednak zabronić publikowania materiałów dotyczących tej gry. Z jednej strony macie reklamę, z drugiej – moją ocenę. Decyzja należy do Was, macie wolną wolę i swój rozsądek. Nie jestem jednym z tych nawiedzonych facetów, co to uważają, że najlepiej zamknąć usta wszystkim, co myślą inaczej. Będziemy publikować w Gamblerze reklamy gier kontrowersyjnych, chyba że... będą głośni zabronione prawem treści, np. rasistowskie czy komunistyczne.

Tyle na ten temat, wracam do programu zmian. Na pewno będziemy więcej miejsca poświęcać na informacje o nowościach i recenzje nowych gier. Opisy będą się kurczyć, ale na zasadzie „wyciskania z nich wody”. Po prostu będą to suche poradniki „jak grać, żeby wygrać”. Nie sądzę, żeby miała się zwiększyć objętość działów konsolowych – jeśli już, to może pomyślimy o specjalnym piśmie dla konsolowców. Losy działu Amiga przez cały czas się waży, ale prawdę powiedziawszy (prywatnie) straciłem już wiarę w renesans tego komputera. Myślę, że w podjęciu decyzji pomogą wyniki ankiety czytelniczej, którą ponownie publikujemy w tym numerze. Tak więc: Amigowcy do piór!

W dalszym ciągu będziemy poprawiać zawartość Gamblera CD. Już w tej chwili jest on bardzo bogatą publikacją – znajdziecie tam nie tylko najświeższe wersje demonstracyjne gier, ale także materiały dodatkowe, takie jak: patche, cheats, pliki muzyczne czy scenariusze do gier. Będzie ich jeszcze więcej (wszak zajmują niewiele miejsca). Mamy ambicje, by Gambler CD był nie tylko wielką dyskieta, na którą raz w miesiącu nagrywa się dużo programików, ale ciekawym i pełnym informacją, multimedialnym dodatkiem do pisma.

Oczywiście, to nie koniec projektów i pomysłów na przyszłość. Chowam w zanadrzu kilka niespodzianek, mam nadzieję, miłych dla Was, a dla konkurencji wprost przeciwnie. Jakie będą i czy się Wam spodobać? Czy zrealizujemy nakreślony program zmian? Czy popularność Gamblera jeszcze wzrośnie? Zobaczmy w następnym raporcie rocznym.

Alex

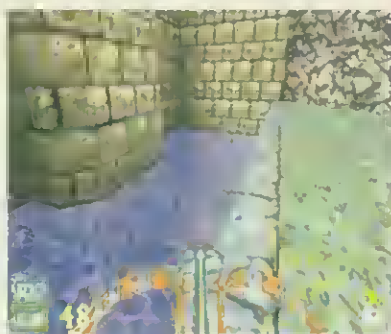


# NA PŁYCY

## Hexen 2

Co tu dużo pisać? Gdybym był na Waszym miejscu, to zamiast czytać ten tekst od razu bym grę zainstalował i spróbował, jak sprawdza się engine Quake'a w środowisku fantasy.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3



## The L.E.D. Wars

Strategia w czasie rzeczywistym. Mamy do czynienia ze złożonymi surowcami, które należy wykorzystać do zniszczenia przeciwnika.

Minimalne wymagania: P60, 8 MB RAM, DX3



## Worldwide Soccer '98

Pilka nożna. W pełnej wersji czekają na Was płynne animacje 3D oraz doskonały komentarz sportowy.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3



## Comanche 3

Wspaniała kontynuacja słynnego symulatora, postrzeganego często jako gra akcji. Teren, nad którym latamy, wygenerowany przez zupełnie nową wersję Voxel Space, robi ogromne wrażenie.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM



## Dark Colony



Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3

Kolejna na płycie strategia czasu rzeczywistego. Na graczy czekają trzy typy terenu (dżungla, pustynia i kopalnie). Gra dzięki ładnym efektom świetlnym sprawia bardzo dobre wrażenie. Pełna wersja obejmuje 40 misji oraz pozwala na grę w sieci nawet ośmiu graczy. (Recenzja - str. 20.)

## Virtua Fighter 2

Hitowa gra konsolowa wkracza na ekrany PC. Czy będzie tak dobra jak oryginał? Przekonajcie się sami, sprawdzając demo.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3



## Achtung Spitfire

Strategia z podziałem na tury, z grafiką SVGA. Akcja toczy się podczas II wojny światowej w powietrzu nad zachodnią Europą. Gracz kontroluje samoloty jednej ze stron konfliktu, do wyboru brytyjskiej, francuskiej lub niemieckiej. Gra obsługuje się. W wersji demonstracyjnej możemy rozegrać dwa pojedynki powietrzne oraz dwie wojсковe misje.

Minimalne wymagania: 486/66, 8 MB RAM, 40 MB HDD



## Beasts & Bumpkins

Połączcie SimCity i Command & Conquer. Akcja gry toczy się w średniowieczu. Zdobyciem gracz jest ocalenie chłopów przed atakami rozżuczonych bestii za pomocą różnorodnej broni, w tym czarów.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3, 33 MB



## Blue Ice

Gra przygodowa z elementami logicznymi. Demo pozwala rozwiązać kilka zagadek i zainstalować grę z interfejsem.

Minimalne wymagania: 486/66, 8 MB RAM, 12 MB HDD



## Constructor

Gra strategiczna z grafiką SVGA. Zadaniem gracza jest budowa domów, a następnie zaludnienie. Demo ma dwudziestominutowy limit czasowy.

Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM



## Darklight Conflict

Symulator kosmiczny będący poważną konkurencją dla X-Wing vs. TIE Fighter - szczególnie, gdy ktoś nie ma dostępu do sieci.

Minimalne wymagania: P60, 8 MB RAM, DX3, 30 MB HDD



## Dungeon Keeper

Demo najbardziej oczekiwanej gry ostatnich czasów. Strategia w czasie rzeczywistym, pierwowzór mająca być antyRPG. Znakomity

pomysł, poparty dobrym wykonaniem. (Opty - str. 86)

Minimalne wymagania: P60, 8 MB RAM, 27 MB HDD



## Forced Alliance

Symulator SF z elementami gry przygodowej. Ciekawostka - otrzymanie awansu wpływa w wyraźny sposób na nasze dalsze poczynania.

Minimalne wymagania: 486/100, 16 MB RAM, DX3, 28 MB HDD



## Ignition

Wyścigi samochodów - obserwujemy z góry, od tyłu - z bardzo ładną grafiką SVGA (obsługiwane nawet 800x600). W wersji demo można sterować samochodem policznym.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM, DX3, 23 MB HDD



## Panzer General 2

Kontynuacja znanej gry strategicznej, której akcja toczy się podczas II wojny światowej. W pełnej wersji można wcielić się w oficera: Wehrmachtu, Armii Czerwonej, brytyjskiej lub amerykańskiej.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3



## Skrap

Gra będąca połączeniem strategii, gry akcji i symulatora. Czy taka mieszanka



odniesie sukces? Przekonajcie się sami, odpalając demo.

Minimalne wymagania: P75, 8 MB RAM, DX3, 22 MB HDD

## Steel Panthers 3

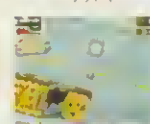
Łatwy interfejs użytkownika to niewątpliwie zaletą tej kolejnej strategii turowey z serii Steel Panthers. Pełna wersja zawiera 6 kampanii i ponad 40 scenariuszy.

Minimalne wymagania: 486/DX66, 16 MB RAM



## Take No Prisoners

Gra akcji, próbująca odnowić ducha strzelanin 3D, z widokiem z przodu. Gracz kieruje ruchami komandosów, po drodze zabijając prze-



stępów, zbierając power-upy i lepszą broń.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3

## The Adventures of Lomax

W tej grze kierujemy się jednym z Lemingów o imieniu Lomax. Gra przeznaczona raczej dla młodszego kręgu odbiorców.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM, 13 MB HDD



## The Last Express

Przygodówka z ręcznie rysowaną grafiką i animacjami. Akcja toczy się w roku 1914, u pociągu jadącym przez całą Europę, z Paryża do Konstantynopola.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM, 61 MB HDD





## DDTPack #20

DDTPack - edycja dwudziesta, uaktualniona do numeru 9/97 Gamera włącznie.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\DDTPACK

## TeTepack #20

TeTepack - wydanie dwudzieste, zawierające wszystkie Tipsy & Tricks oraz rozwiązania opublikowane do numeru 9/97 Gamera włącznie.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\TETEPACK

## Kącik 3D

Październikowy Gambler CD zainteresuje na pewno ludzi chcących spróbować swych sił w tworzeniu leveli. Znajdują się tu dwa najlepsze obecnie edytory - BSP i Qool, wraz z obszernymi dokumentacjami i samouczkami. Do ich opanowania potrzebna jest przeglądarka WWW - są zapisane w postaci hipertekstowej. Poza tym mnóstwo innych dodatków, ostatnie wersje CTF (4.2), trzy edytory do demek, demo pokazujące, jak zakwalifikować się do turnieju na Gambleriadzie, edytor kolorowych ksywek, edytor plików \*.pak oraz wiele innych. Na koniec ostatnia wersja (2.0) Quakeworld - używają jej już prawie wszystkie serwery w kraju.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\3D

## Kącik EKG

Witam Was po raz kolejny w książkowym wydaniu Kłuhu. W tym miesiącu trochę więcej scenariuszy i map niż zwykle. A wam, pełni optymizmu i wiary w swoich żołnierzy, że będzie jeszcze lepiej. Pamiętajcie - każdy scenariusz przed wysłaniem do redakcji wypada samemu przelecieć! Nie zapominać też o podpisywaniu się na dyskietce, aby mogli Wasze nazwiska pójść do publicznej wiadomości.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\EKG

## Kącik techniczny

- Archiwizery
- DirectX wersja 3.0a
- Patche
- QuickTime
- Win32s
- WinG

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\TECH

## AMIGA na płycie

Kolejna edycja Kącika Amigę, przygotowana przez zaprzyjaźnioną redakcję Magazynu Amiga - tam proszę kierować wszelkie pytania. Dokładne instrukcje na temat instalacji II wersji demonstracyjnych gier znajdziecie na płycie w pliku \AMIGA\AMIGA.LTX (format Latin-2) oraz w pliku \AMIGA\AMIGA.PTX (format Amiga-PL).

Adom  
Apache  
Boulder Dash (nowa wersja)  
Delta 4  
Egg Scramble  
Fire Wall  
OnEscape  
Shadow of the Third Moon 14  
Shankara  
Spherical Worlds  
Teen Weenys  
Trapped 2  
Trilus  
Voxel  
Xpilot  
Zonal Division

**Wszystkie gry  
w wersji playable**



Firma Wysyłkowa

# Wirtualny Świat

Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

Kupując jedną grę z naszej oferty masz prawo do zakupu poniższych tytułów po promocyjnych cenach:

Chronicles of the Sword (2CD) - 39 zł

Teenagent - 29 zł

Ready & Alert - 39 zł

## KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



**DUNGEON KEEPER**

Gra RPG połączona ze strategią w czasie rzeczywistym gdzie zobaczysz lorchy z perspektywy ich władcy 40 misji podczas których będziesz bronił bogactw zgromadzonych w kłach przed całą armią śmiałków. Gra jest w całości po Polsku.



**CARMAGEDDON**

Carmageddon to brutalne wyścigi samochodowe, w których twoim jedynym celem jest dojechać do mety jako pierwszy. Twój samochód wyposażony został w broń, która pomoże ci wyeliminować przeciwników. Gra jest w całości po Polsku.



**WIPEOUT 2097**

Wipeout 2097 jest najlepszą grą wyścigową w grafice 3D jaka kiedykolwiek powstała na PC. Oferuje on nie lada emocje podczas nieustannej akcji, w pełni zoptymalizowanej na Direct 3D.



**ACE VENTURA**

Wciel się w postać Ace Ventura, spiesząc na ranek zaginionym zwierzęciu. Przed tobą wyzwania jak egzekucja scenariuszy, jak krater wulkanu czy bezkresne obszary. Antarktydy. Gra jest w całości po Polsku.



**DIABLO**

Czy odważysz się wyruszyć w podróż by zniszczyć Pana Wszelkiego Zła? Fantastyczna grafika SVGA, postacie modelowane trójwymiarowo, doskonałe efekty świetlne. Żadna rozgrywka nie jest taka sama - Diablo za każdym razem tworzy zupełnie inny labirynt.



**CONSTRUCTOR**

SimCity na wesoło. Tak w dwóch słowach można określić nową grę firmy Ardian. Wciel się tu w postać zarządcy, którego podstawowym celem jest uszczelnienie między innymi osiedla i przywrócenie życia tym, którzy zamieszkali w konkurencji.

# Wirtualne Hity Miesiąca

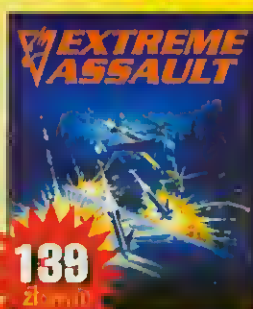


**CONQUEST EARTH**

Conquest Earth to wspaniała strategia w czasie rzeczywistym, w której możemy opowiedzieć się po jednej ze stron - Ziemian lub Obcych. Gra posiada wspaniałą grafikę w trybie SVGA co w połączeniu z kilkudziesięcioma misjami dla każdej ze stron daje olbrzymią ilość godzin grania.

**EXTREME ASSAULT**

Zdominuj niebo i ziemię swoim helikopterem bojowym Sioux AH-23 oraz czołgiem nowej generacji T-1. Extreme Assault oferuje ultra szybką akcję ze szczegółową grafiką jakiej do tej pory nie było. Przed tobą 57 wspaniałych misji, 6 olbrzymich stref operacyjnych, 41 różnorodnych przeciwników i kilkanaście rodzajów broni.



## W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

<b>GRY</b>					
688 (I) Hunter/Killer	Tel.	Flying Corps	139 zł	Smurfy PL	110 zł
A.D. 2044 PL	110 zł	Heroes of Might & Magic II PL	145 zł	Speedster	129 zł
Archimedeon Dynasty	99 zł	Interstate '76	136 zł	Theme Hospital	137 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi PL	89 zł	Investor PL	125 zł	The Crow	119 zł
Blood	135 zł	KKND	139 zł	Tomb Raider	136 zł
C&C Red Alert	145 zł	Lew Leon PL	89 zł	X-Com 3 Apocalypse	Tel.
C&C Counterstrike	86 zł	Lords of the Realms 2	138 zł	X-Wing vs. Tie Fighter	179 zł
Civilization II PL	136 zł	M.A.X.	129 zł	<b>PROGRAMY EDUKACYJNE</b>	
Comanche 3.0	137 zł	Master of Orion II	137 zł	3D Atlas PL	144 zł
Dark Colony	Tel.	Megapak 7	169 zł	DK: Encyklopedia przyrody PL	169 zł
Destruction Derby 2	99 zł	Ms Close Combat	109 zł	DK: Jak to działa? PL	169 zł
Die Hard Trilogy	136 zł	Ms Monster Truck	109 zł	Dykando	95 zł
Discworld II (edycja kolekcjonerska)	99 zł	MDK PL	135 zł	Encyklopedia PWN	199 zł
Dragon Lore 2	129 zł	NBA 97	137 zł	Euro + Pro. Pack 1+2+3	375 zł
Ecstasica II PL	129 zł	Need for Speed II	137 zł	Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Fifa 97	139 zł	Privateer II: The Darkening	150 zł	Ms Cinemania 97	139 zł
Fifa Soccer Manager	137 zł	Redneck Rampage	135 zł	Ms Encarta 97	139 zł
Formula 1	179 zł	Settlers II	119 zł	Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata	110 zł
		Settlers II - Nowe Misje	69 zł	Słownik Języka Polskiego PWN	135 zł

### Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie plicisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

### W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

**SONY PLAYSTATION  
SEGA SATURN  
NINTENDO 64**

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

**PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ**

## THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

Zaginiony Świat to trójwymiarowa gra zręcznościowa, w której gracz kieruje poczynaniami pięciu bohaterów (w tym również dinozaurów), usiłując przeżyć na wyspie zamieszkałej przez prehistoryczne gady. Wszystkie postacie i stwory wzorowane są oczywiście na ory-



ginałach z nowego filmu Spielberga. Gra oferuje 40 w pełni trójwymiarowych poziomów, 25 różnych rodzajów otoczenia i całe mnóstwo efektów specjalnych. Oprócz elementów zręcznościowych Lost World zawiera również szereg zagadek do rozwiązania. Termin: koniec 97. Producent: Electronic Arts. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

## LUCKY LUKE

Tę postać zna chyba każde dziecko. Fajtlapowaty kowboj, który pomimo wszelkich przeciwności losu zawsze jest górą, wszedł już na stałe do panteonu postaci kreskówkowych. Nic też dziwnego, że stał się również bohaterem gry komputerowej.



Lucky Luke to trójwymiarowa gra zręcznościowa z elementami przygodówki. Rodzaj ten, określany przez producentów jako „trójwymiarowa kreskówka”, jest stosunkowo nowym wynalazkiem, przynajmniej w takiej formie, jaką prezentuje omawiana właśnie gra. Termin: koniec 97. Producent: Infogrames. Platforma: PSX. (frogger)

## OVERBOARD!

Ciekawa propozycja dla wszystkich amatorów gier morskich. Grafika w Overboard! wykonana jest w rzucie izome-



## STRATEGIE DALEJ W MODZIE

### BATTLEGROUND 7: BULL RUN

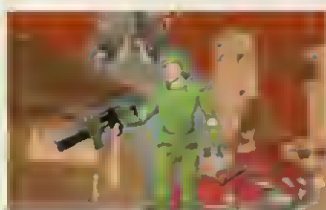
Popularność serii Battleground cały czas nie słabnie, mimo że wydany obecnie Bull Run jest już siódmą częścią cyklu. Po raz kolejny arena działań wojennych są Stany Zjednoczone w czasach wojny secesyjnej. Gracz ma możliwość rozegrania dwóch słynnych bitew, które miały



miejsce w pobliżu Bull Run w 1861 i w 1862 roku. Podobnie jak w poprzednich częściach zarówno grafika, jak i system obsługi nie zostały zmienione w stosunku do części pierwszej. Termin: już jest. Producent: TalonSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

### CAPTIVES

Dwiescie lat minęło od chwili obecnej. Ludziom wreszcie udało się rozpoznać podbój kosmosu. Pierwszym jego etapem było założenie kolonii na odległej planecie Rubicon. Niestety, kolonisci szybko natrafili na obce formy życia. Po krótkiej i gwałtownej walce większość ludzi zginęła, resztę zaś Obcy wzięli do niewoli. Na pomoc kolonistom wyrusza niejaki Daak Ransom. Przed nim ponad 25 ciekawych misji, w których będzie musiał ratować koloni-



stów i walczyć z Obcymi. Wyglądem Captives przypomina nieco pierwszą część Syndicate. Termin: koniec 97. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

### NAPOLEON IN RUSSIA

O tej grze pisałem już jakiś czas temu, uznałem jednak, iż warto zawiadomić Was, że właśnie się ukazała. Tym, którzy nie słyszeli jeszcze o NiR przypominę, że jest to gra strategiczna firmy TalonSoft dająca graczowi możliwość pokierowania wojskami Napoleona w bitwie o Moskwę w roku 1812. Napoleon in Russia wchodzi w skład serii Battleground, więc jej obsługa nie powinna przysporzyć problemów nikomu, kto choć raz zetknął się z tym cyklem. Termin: już jest. Producent: TalonSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



### CHAOS ISLAND: THE LOST WORLD

Gdy piszę te słowa, filmu The Lost World nie ma jeszcze nawet na ekranach kin. Fakt ten nie przeszkodził jednak producentom gier komputerowych w zalaniu rynku wariacjami na temat dzieła Spielberga. W odróżnieniu od innych dawniejszych produkcji, Chaos Island sprawia



przynajmniej interesujące wrażenie. Nie jest to bowiem strzelanina (jak poprzednie komputerowe Parki Jurajskie), a strategia czasu rzeczywistego, czyli – inaczej mówiąc – klon C&C. Termin: koniec 97. Producent: Dreamworks. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

### CONSTRUCTOR

Grę zakwalifikować można do rodziny Simów. Jest to symulator firmy budowlanej, w którym oprócz elementów czysto ekonomicznych znajdziesz mnóstwo świeżego humoru i dobrej zabawy. Budując swoje imperium dążyć będziesz do wyeliminowania rywali i zwycięstwa poprzez osiągnięcie ściśle założonych celów (np. zbudowanie perfekcyjnego miasta lub zrujnowanie przeciwnika).

Podczas rozgrywki będziesz mieć do czynienia z wieloma postaciami, za-



również pomagającymi ci (robotnicy, doradcy, policjanci), jak i wybitnie aspołeczni (wandy, hipisi, złodzieje). Gra wyróżnia się bardzo ładną grafiką w wysokiej rozdzielczości.

Termin: koniec 97. Producent: Acclaim. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



### G-POLICE

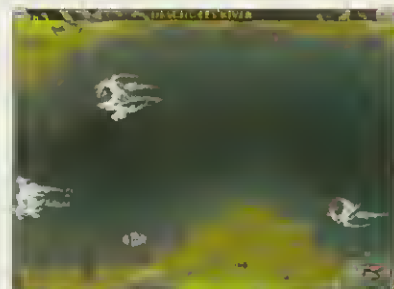
Akcja gry toczy się w dalekiej przyszłości, kiedy bogactwa naturalne Ziemi uległy całkowitemu wyczerpaniu. Od tej pory każdy kawałek asteroidy, zawierający choćby śladowe ilości rudy, jest na wagę złota. Powoduje to nieustające wojny kor-

poracji, rujnujące porządek we wszystkich większych miastach. Powstają specjalne siły. G-Police, mające za zadanie zapobiegać zakłócaniu porządku publicznego. Tak w skrócie przedstawia się fabuła, sama gra jest zaś strzelaniną 3D, w której lataasz pojazdem policyjnym ponad ulicami miast i likwidujesz elementy przestępcze. Termin: koniec 97. Producent: Psygnosis. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (frogger)



**TROPHY RIVER**

Jakiś czas temu firma Sierra wydała symulator wędkarski pod tytułem Trophy Bass. Widocznie program dobrze się sprzedawał, bowiem już niedługo na polki sklepowe trafi druga część pod tytułem Trophy River. WTB mieliśmy okazję łowić ryby w jeziorach Stanów Zjednoczonych, teraz natomiast do dyspozycji mamy cztery duże rzeki.



Podobnie jak w części pierwszej, gracz może łowić dla przyjemności lub wziąć udział w jednym z kilku turniejów. Poprawiono grafikę, dodano kilka elementów, między innymi szereg nowych przynęt. Termin: koniec 97.

Producent: Sierra Platforma PC CO-ROM. (frogger)

**FLYING CORPS GOLD**

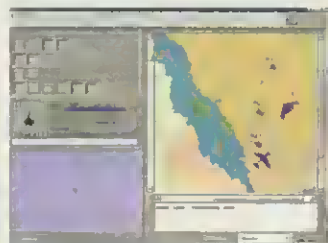
Jak nazwa wskazuje, jest to podrasowana wersja symulatora samolotów z okresu I wojny światowej wydanego przez Empire kilka miesięcy temu. Co się zmieniło? Ano to, co zwykle się w tego typu sequelach zmienia. Lepsza grafika, nowocześniejsze algorytmy animacji. Odało obsługę najnowszych kart 3D, dzięki czemu Flying Corps Gold będzie mógł wykorzystywać wszystkie nowinki techniczne. Poza tym przy-



była długo oczekiwana opcja multiplayer. Termin: koniec 97. Producent: Empire. Platforma: PC CO-ROM. (frogger)

**F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER**

Gra tworzona jest przez ten sam zespół, który napisał owiany już legendą symulator EF 2000. Według zapewnienia programistów, F-22 ma być jeszcze bardziej złożony i jeszcze bardziej realistyczny. Warto zauważyć, że oprócz części czysto symulacyjnej F-22 zawierać będzie elementy strategiczne – jeżeli gracz zapragnie, będzie mógł kierować działaniami wojennymi (lotnictwa



oczywiście) na wybranym przez siebie odcinku frontu. F-22 oferuje również sporo ciekawych scenariuszy i dużą kampanię.

Termin: koniec 97. Producent: Infogrames. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

**WING COMMANDER: PROPHECY**

Bohaterami tej części sagi Wing Commander są Casey i Maestro, dwaj młodzi piloci. Zostają oddelegowani na pokład eksperymentalnego statku Midway, gdzie spotykają Maniac i Blaira, weteranów doskonale znanych z poprzednich części. Niedługo później na statek dociera wiadomość o ataku na nieuzbrojoną kolonię Kilrathi, znajdującą się w pobliżu. Oo gracz będzie należeć do obrony przestrzeni gwiazdnej Konfederacji oraz rozwikłanie zagadki: co wspólnego ma najazd obcej rasy z prastarą przepowiednią Kilrathi? Termin: początek 98. Producent: Origin. Platforma: PC CO-ROM. (frogger)



# UWAGA!

## ŚLYNNIA

## GAMBLERIADOWA

## SREFA NISKICH

# CEN

## CD PROJEKT

### W NASZYCH SKLEPACH TRWA PRZESZ CAŁY PAŹDZIERNIK

**Kyngur** ul. Jagiellońska 70, tel. (0-52) 46 13 37, **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17

**Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

i wysyłkowo cała **Polska**

## INWAZJA PRZYGODÓWEK

### ISLAND OF DR. MOREAU

Gra powstała na motywach noweli H.G. Wellsa, tej samej, na podstawie której został nakręcony wyświatlany niedawno w kinach film. Wcielasz się w niej w postać Edwarda Parkera, młodego antropologa, który przez przypadek dostał się na wyspę. Twoim zadaniem będzie zbadanie, na czym polegają eksperymenty doktora oraz oczywiście wydostanie się cało z przygo-



dy. Na uwagę zasługuje piękna grafika w wysokiej rozdzielczości. Termin: koniec 97. Producent: Haiku Studios. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

### DEMENTIA

Główną bohaterką tej dziwacznej przygodówki jest Granny, czyli w wolnym tłumaczeniu Babunia. I rzeczywistość, w całej grze kierujesz starym zrędlwym babcią, którego gagi w założeniu miały być zabawne, ale niestety coś jakby nie wyszło podczas pisania dialogów. Zwirowana babcia poszukuje po całym kosmosie swojej zaginionej (a właściwie porwanej) rodziny, zwiadzając mnóstwo planet i innych ciał niebieskich. Pod względem grafiki Dementia przypomina nieco takie tytuły, jak Down in the Dumps czy Normality. Termin: jesień 97. Producent: Telstar. Platforma: PC CD-RDM. (frogger)



### ELRIC

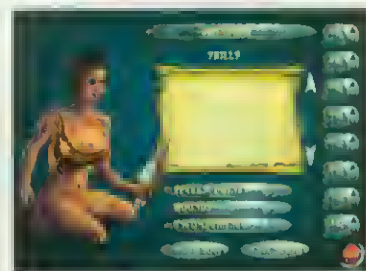
Gra zręcznościowa z elementami przygodowymi, zainspirowana prozą Michaela Moorcocka. Naszym bohaterem jest wojownik Elric, który przemierza dziewięć skomplikowanych etapów w poszukiwaniu części Krzyża Chaosu. Wszystko zaś po to, by uratować Cymori (naręczona Elrica) od śmierci. Zarówno pod względem wykonania, jak i klimatu gra przypo-



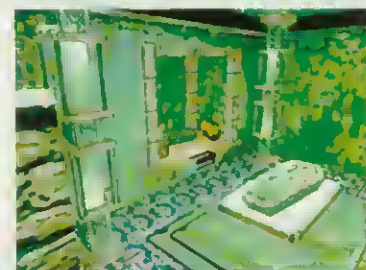
mina starego Heimdalla (pamięta ktoś jeszcze?). Nie jest to może produkt mogący dostarczyć zabawy na długie zimowe wieczory, ale z pewnością stanowić będzie miłą odmianę po klonach Doom i C&C. Termin: koniec 97. Producent: Haiku Studios. Platforma: PC CD-RDM. (frogger)

### BATTLESPIRE

Już niedługo miłośnicy świata stworzonego przez firmę Bethesda w grach Arena i Elder Scrolls będą mieli okazję po raz kolejny zmierzyć się z siłami zła. Battlespire jest bowiem grą RPG toczącą się w tych samych regionach co dwie poprzednie. Tym razem walczyć będziemy ze złym księciem i legionami



jego sługusów, którzy opanowali tytułową wieżę Battlespire, dotychczasowe miejsce medytacji magów i skarbnicę wiedzy. Jeżeli Dagonowi uda się wyko-



rzystać do własnych celów ukryte w wieży tajemnice, świat będzie tradycyjnie skazany na zagładę. Termin: koniec 97. Producent: Bethesda. Platforma: PC CD-RDM. (frogger)

### PILGRIM

Jedna z ciekawszych propozycji firmy Infogrames na nadchodzące miesiące. Pilgrim to gra przygodowa osadzona w średniowiecznych realiach. Grafika jest w pełni trójwymiarowa, wykonana w wysokiej rozdzielczości, jak przystało na nowoczesną przygodówkę. Akcja toczy się w 1208 roku, a bohaterem jest Marc, zbuntowany przeciwko władzy tem-



plariusz (może przeczuwał biedak wydarzenia z 1307, kiedy to Filip IV skonfiskował wszystkie dobra zakonów). Zapowiada się naprawdę interesująca przygodówka. Termin: koniec 97. Producent: Infogrames. Platforma: PC CD-RDM. (frogger)

### THE ELDER SCROLLS ADVENTURES: REDGUARD

Kolejna gra, tocząca się w zdobywającym coraz większą popularność świecie znanym z gier Arena i Elder Scrolls. W tym połączeniu role-playa z przygodówką wcielił się w Cyrusa, kapitana najemników Redguard, który wraca na rodzinną wyspę w poszukiwaniu zaginionej siostry. Wykonaniem Redguard przypomina trochę Alone in the Dark – grafika jest trójwymiarowa, kamera zmienia kąt patrzenia w zależności od tego, co się dzieje na ekranie. Redguard charakteryzuje się naprawdę profesjonalnym wykonaniem, dzięki czemu na pewno zyska sobie duży rozgłos. Termin: koniec 97. Producent: Bethesda. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



### ZOMBIEVILLE

Jako szef gazety Yorkford Daily News masz szybki dostęp do ciekawych i często kontrowersyjnych informacji. Kiedy dowiadujesz się, że w pewnym małym miasteczku w Stanach Zjednoczonych zostaje ogłoszony stan zagrożenia, natychmiast łączysz te dane z zasłyszonymi niegdyś informacjami o próbach jądrowych w tamtych regionach. Okazuje się jednak, że twoje podejrzenia nie były trafne, bowiem przyczyną zamieszania są martwi, którzy zamiast leżeć grzecznie w grobach, chodzą po ulicach. Smakowity kasek dla wielbicieli przygodówek-horrorów. Termin: koniec 97. Producent: Psygnosis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



### OUTCAST

W tej grze zręcznościowo-przygodowej grasz rolę Stana Blaskowicza (przypadkowo podobieństwo do nazwiska komandosa z Wolfenstein?). Dostał się on do pierwszego w historii wirtualnego świata wykreowanego przez człowieka. Okazało się jednak, że nie wszystko działa tak, jak powinno. Stan szybko przekonuje się, że mieszkańcy wirtualnej rzeczywistości pragną nie tylko unicestwić jego samego, ale także zinfiltrować i opanować prawdziwy świat. Od tej chwili losy Ziemi zależą od Ciebie. Termin: koniec 97. Producent: Infogrames. Platforma: PC CD-RDM. (frogger)



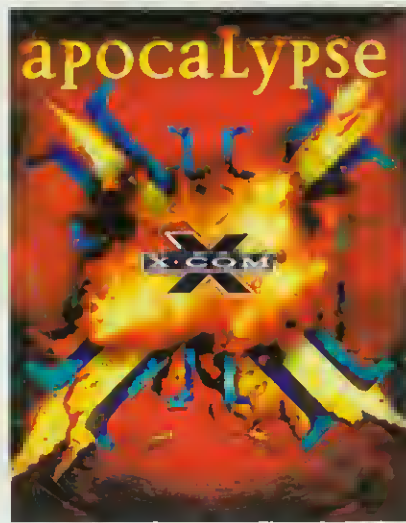
głodem przypomina cykl Ultima, ciekawe, czy będzie w stanie mu dorównać pod względem grywalności? Termin: koniec 97. Producent: Infogrames. Platforma: PC CD-RDM. (frogger)



# Promocja!!!

Gambler CD o **50%** tańszy!

Tylko **5 zł** za egzemplarz!



**Szukaj w sklepach tych gier!**

Gambler postanowił docenić tych, którzy kupują oryginalne produkty. Od początku września w pudełkach zawierających wybrane gry firm IPS Computer Group, LiComp-EMPiK-Multimedia i Mirage znajdują się specjalne kupony rabatowe. Pozwola one złożyć zamówienie na roczną prenumeratę Gamblera CD w cenie 60 zł. Wystarczy kupić grę biorącą

udział w promocji, wypełnić znajdującą się w pudełku ulotkę i przesłać ją pod adresem redakcji z dołączoną kopią dowodu wpłaty na konto wydawnictwa Lupus (przy dokonywaniu wpłaty można skorzystać z naszego kuponu prenumeraty ze str. 61 tego numeru, wpisując kwotę 60 zł jako wartość rocznej prenumeraty Gamblera CD).

Honorowane będą tylko oryginalne kupony.  
Promocja trwa do 31 grudnia 1997 r.

**Nigdy jeszcze pismo z CD  
nie było tak tanie!**



Krwil

W ostatni wtorek sierpnia, w sam raz na dobre zakończenie wakacji, krakowska firma komputerowa **Sigma** zorganizowała drugi z prawdziwego zdarzenia (po Gamblerowym) turniej Ouake'a. Wieści o tym wydarzeniu dotarły do nas dosłownie w przeddzień imprezy, więc o zamieszczeniu jakiegokolwiek informacji na łamach na-

17-calowe monitory – grając na takim sprzęcie można niekiedy odnieść wrażenie fizycznego przebywania w wirtualnym świecie.

Dopisali zarówno uczestnicy, jak i publiczność. Wpłynęło około 70 zgłoszeń na 64 miejsca, w tym moje – nie mogąc występować w turnieju Gamblera (jestem w końcu jednym z organizatorów i głównym sędzią...), postanowiłem wziąć udział w krakowskim konkursie.

Wszystkie walki rozgrywano w trybie DEATHMATCH 1, na mapach (kolejne rundy): DM3, DM2, DM6 oraz DM4 (finał). Mecze trwały po 20 mi-

## QUAKE YOUR MIND

den wyjątek). Jednak już w półfinale spotkali się ludzie, wiedzący „o co biega” w grze, walka finałowa zaś stała na wyższym poziomie niż ta z majowej Gamblerady. W finale zagrali: **Grzegorz Bolek** (Greg), znany gracz internetowy, który masakrował opozycję w swoich rundach eliminacyjnych; **Krzysztof Halada** (Hal), też weteran Internetu, do którego należał rekord pierwszej rundy turnieju – 90 fragów w dwadzieścia minut na DM3; **Miłosz Jaworski** (Gonzo), klawi-

dowanymi przez hurtownię User, z których można było sobie wybrać odpowiadający zainteresowaniom tytuł, koszulki Gazety Wyborczej, kilka egzemplarzy pism komputerowych w wersji CD oraz parę innych drobiazgów. Na początek nie najgorzej, w przyszłości proponuję wprowadzić symboliczne wpisowe, co pozwoli zebrać fundusze na jeszcze ciekawsze nagrody.

Impreza była bardzo udana. Dobłą atmosferę zapewniała żywiołowo reagująca publika



1 Zwycięzca

szego pisma nie mogło być mowy. Organizatorzy odgrają się, ze wawelskie turnieje będą imprezą cykliczną – jeżeli tak się stanie, nie omieszkamy Was o tym poinformować z odpowiednim wyprzedzeniem.

Na terenie miasteczka studenckiego AGH, w budynku jednego z klubów studenckich (wyposażonym w niezłe zaopatrzone bar) stanęła sieć dziesięciu komputerów Pentium 150 MHz. Prawdziwą atrakcją były jednak stojące obok nich

nut, czas rozpoczęcia i zakończenia kontrolował specjalny moduł turniejowy (dodatek do Ouake'a), przywieziony przeze mnie z Warszawy. Znajdziecie go na październikowym Gambler CD. Cały czas graliśmy ósemkami, dopiero w meczu finałowym wystąpiło czterech zawodników.

Umiejętności zawodników były bardzo różnicowane. Większość używała tylko klawiatury, co z góry skazywało ich na przegraną (choć był je-



Finałiści...

szowiec (czyżby klon Jacka Rzymelki?), nie grający w sieci; oraz **RooS**, czyli moja skromna osoba.

Ostatnie miejsce zajął Gonzo, dając żywy dowód na prawdziwość teorii o wyższości myszy nad klawiaturą. O ile pamiętam, w finale nie osiągnął nawet dziesięciu fragów. Trzecie miejsce dość pechowo (drugie przegrał dosłownie o włos) zajął Hal. Biedak nie zabrał własnej myszki, a to już dość duże utrudnienie. Drugą pozycję zapewnił sobie Greg, prezentujący wyjątkową solidność w całym turnieju. Tak... teraz już chyba wiecie, kto zajął pierwsze miejsce?

Każdy uczestnik otrzymał od organizatorów podkładkę pod mysz. Nawet, jeżeli odpadł w pierwszej rundzie. Na finałistów czekało po kilka atrakcyjnych nagród: stół z grami ufun-

(od czasu do czasu burze oklasków) – takich właśnie kibiców chciałbym widzieć podczas październikowej Gamblerady. Szczególnie miłe wrażenie robiły niewiasty (sztuk dwie) w koszulkach z logo Q, szepczące do siebie: „Patrz, wziął SPAWARE!!!”. Na piątkę z małym minusem spisali się organizatorzy (dwa razy padło zasilanie na początku turnieju).

Jeżeli miałbym coś sugerować na przyszłość, to proponuję wypożyczenie rzutnika, który pozwoliłby publiczności na obserwację zawodów bez stawiania na krzesłach za plecami osób stojących w pierwszym rzędzie.

### RooS

PS Demka z półfinału i finału znajdują się na krążku CD dołączonym do listopadowego numeru Gamblera.

## SPROSTOWANIE

Uriłopowy nastrój udzielił się pracownikom redakcji, bo zdarzyły nam się dwie wpadki, których dawno nie było na łamach Gamblera. W numerze 7/97 podaliśmy, iż dystrybutorem gry **G-Nome** jest firma MarkSoft, co niestety nie odpowiada prawdzie, bowiem program ten sprzedaje Techland (tel. 0-64 34 88 90 wew. 112).

W numerze 9/97 **Star Control 3** przypisaliśmy L.E.M-owi, podczas gdy faktycznym dystrybutorem tej gry na polskim rynku jest firma **Optimus Bis** z Częstochowy (tel. 0-34 65 29 74).

Czytelników i wszystkie zainteresowane firmy przepraszamy.

Redakcja



# HEXEN II

Najbardziej oczekiwana gra roku

Poprawiony engine Quake'a



BLOOD OMEN  
LEGACY  
OF  
KAIN  
NOWA KREW ZEMSTY KAINA

**OPTIMUS BIS**

INFORMACJA HANDLOWA  
[www.optimus-bis.com.pl](http://www.optimus-bis.com.pl)  
OPTIMUS BIS (034) 652 974  
OPTIMUS S.A. (018) 437 797

**ACTIVISION**



## PRZEWODNIK CZYTELNIKA

Chcąc ułatwić czytanie niniejszego działu, przedstawiamy w skrócie, jakie informacje umieszczane są przy tekstach.

### Metryczka

Do każdej recenzji dodana jest metryczka gry. Oto znaczenie poszczególnych pól:



1. Tytuł – obrazek tytułowy z gry.
2. Wydawca i rok wydania – nazwa firmy, zazwyczaj zachodniej, która jest właścicielem praw do gry; rok produkcji oznacza premierę na Zachodzie (zwykle w Wielkiej Brytanii).
3. Dystybutora – nazwa firmy, która zajmuje się dystrybucją gry na terenie Polski; jej adres i telefon można znaleźć w rubryce „Dystybutory gier z numeru” na str. 59.
4. Rodzaj gry – nazwa jednego (lub więcej) z 15 gatunków, na które podzieliśmy gry.
5. Platforma sprzętowa – typ sprzętu, na którym chodzi recenzowana gra.

6. Grafika – pierwsza z ocen pomocniczych, określająca stronę graficzną gry.
7. Dźwięk – druga ocena pomocnicza, wypadkowa not za muzykę, digitalizowaną mowę i efekty dźwiękowe.
8. Ogółem – nasz wyrok końcowy, oprócz ww. elementów, obejmuje także klimat, grywalność, płynność działania, słowem to, co nieuchwytnie i wielu przypadkach wielce subiektywne.
9. Wymagania sprzętowe – podawana za wydawcą informacja o minimalnej konfiguracji, na której gra się uruchamia.

### Oceny

- 0 – 29% – zbrodnia
- 30 – 39% – zła
- 40 – 49% – mierna
- 50 – 59% – przeciętna
- 60 – 69% – dobra
- 70 – 79% – bardzo dobra
- 80 – 89% – znakomita
- 90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
- 100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

### Znaczki

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:

**Gra miesiąca** – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znacznikiem będzie opatrzony najwyżej jeden tytuł w miesiącu.



**Wyróżnienie** – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje

**Eureka**, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.

### Multimedia

Część działu przeznaczona jest na recenzje programów multimedialnych. Mamy nadzieję, że uzupełni ona informację o tym, co dzieje się na rynku oprogramowania. W końcu, jeśli ktoś kupił komputer za 5 tys. zł, to nie tylko do grania.

Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

# CLASH

Clash to strategia turowa w klimacie fantasy, z dyskretnymi nawiązaniami do serii Warlords i Heroes of Might & Magic. Idea jest dość oryginalna i pomimo cięć, jakim poddano ją w trakcie realizacji gry, prezentuje się interesująco: trzeba zachować ciągłość panowania, bijąc przy tym niewiernych, którzy kręcą się wokół naszych zamków. W Clashu zastosowano bowiem podział przeciwników na chrześcijan i pogan, z czego dla gracza wynika kilka ograniczeń: jeśli odwiedzi świątynię innowierców, zwykle spotyka go coś przykrego – sojusze z niewiernymi są źle widziane przez współwyznawców.

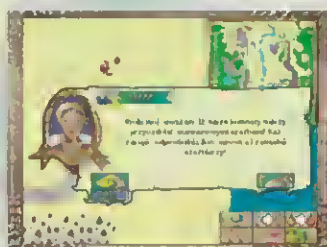
Zaczynamy z jednym małym zamczkiem i garstką chłopstwa. Do obrony mamy tradycyjnie parę oddziałów. Od razu zaczynamy rozglądać się za bogactwami zagrzebanymi w ziemi, które może wykopać budowniczy. Zamiast kufrów ze złotem może on też odkryć zarazę, kłą-

twę lub inne świństwo, które go natychmiast zabije. Cóż, ryzyko zawodowe. Wykopki nie dają regularnych dochodów – ich źródłem jest gnębienie chłopów za pomocą podatków. Nie należy z tym jednak przesadzać, bo

chłop głupi nie jest i gdy ma dość, po prostu znika.

Po ustabilizowaniu sytuacji ekonomicznej przystępujemy do inwestycji: koszary (tworzenie oddziałów), kuźnia (oddziały cięższej zbrojne), warsztat (oddziały strzelające), szpital (uzdawianie rannych w bitwie) i szkoła (zdobywanie doświadczenia) – od tych stawianych pod osłoną murów budowli zależy nasza potęga militarna. Za gotówkę kupujemy licencję na szkolenie danego typu oddziału. Potem można go sformować już za niewielkie pieniądze, trwa to jednak dość długo. Na opis każdego rodzaju wojsk składa się kilka współczynników: siła ataku i obrony, morale, doświadczenie, koszt wytworzenia i szybkość formowania. Do dyspozycji mamy ponad 30 typów oddziałów. Niektóre możemy otrzymać za darmo w portach i świątyniach.

Tak przygotowani rozglądamy się za wrogiem. Jeśli jednak gramy na wyższym poziomie trudności, przeciwnik sam nas znajdzie i to zanim sformujemy komitet powitalny. Jest on na





tyłe bezczelny (i inteligentny!), że gdy zjawi się u bram naszego zamku nawet dość silnym pad-jazdem nie atakuje od razu, ale czeka na nadciągnięcie większych sił.

Podczas bitwy przechadzimy do specjalnego ekranu walki. Po nim przesuwamy jednostki, które okopują się, strzelają i walczą wręcz, przy czym straty ponosi nie tylko atakowana jed-

niem kaprysów żony. Pojawia się ona, kiedy osiągniemy odpowiedni poziom szeroka pałętej zamaźności. Od tej chwili nęka nas propozycjami nie do odrzucenia: zatrudnijmy kucharza, kupmy kania lub biżuterię, przyjmijmy kalejną służkę da kolekcji. Spełnianie tych zachcianek bardzo pozytywnie wpływa na płodność królowej. Już po zaspokajeniu jej piątego



nostka, ale i atakująca. Przeciwnik komputerowy w bitwach również wykazuje spary spryt – pad abstrzałem, nie mając z czego strzelać, decyduje się na frontalny atak, nie pozwala się bezkarnie dziesiątkować.

Wojenne harce przerywane są ad czasu da czasu zaspokaja-

kaprysu otrzymujemy syna lub córkę. Dzieci mogą stanąć na czele oddziałów wojskowych, padwyższając ich współczynniki, ale nie biorąc bezpośredniego udziału w bitwach. W przypadku porażki dostają się do niewoli, a potem do więzienia, skąd mogą trafić nawet na szubienicę.

Liczna rodzina, wypełniony po brzegi skarbami i silna armia pozwalają objąć w posiadanie nowy zamek – siłą lub drogą pokojową, można bowiem budować własne zamki. Trwa to dość długo, a tymczasem wszystkie akaliczne oddziały wroga zaczynają się interesować budową.



Gdy jednak budowla już stoi, można ją szybko zagaspadara-wać, przerzucając złoto i chłapów z innych zamków. Gdy mamy więcej w pełni zagospodarowanych zamków, podnosi się ich poziom techniczny, co pozwala wykupić licencje na szkolenie silniejszych oddziałów i wzmocnić mury.

Jeśli uda się nam uruchomić tę lawinę produkcyjną, rozbudawę naszego imperium zakończymy dopiero, gdy umrze ostatni przeciwnik.

Jedną z niewielu rzeczy, do których mam zastrzeżenia jest klimat gry. Niejednorodny, kapryśny, prawdziwie polski – przejściowy. Jak wiadomo, składają się na niego elementy oprawy, czasem niedostrzegalne, ale pozwalające w pełni zanurzyć się w świecie wykreowanym przez autorów. Szczerze powiem, że już miałem to zrobić, bo typ świata bardzo mi odpowiada, ale caś zazgrzytała.

Większość elementów graficznych wygląda nienagannie. Daskanale drzewka, i ta zarówno liściaste, jak i iglaste, bardzo udany krajobraz zimawy, krótkie, przyjemne wstawki animowane... i nagle widać góry, a raczej coś, co miało nimi być. No cóż. Nie tak je sobie wyobrażałem w tej bajce. Ale przejdźmy do zamku: monumentalna, bogato zdobiona budowla, a jej wnętrza... skramne, delikatnie mławiąc.

Podobnie jest z dźwiękiem. Rewelacyjna muzyka, znakomicie oddająca klimat gry, prze-

plata się z komentarzami naszych jednostek wypowiedzianymi pa... angielsku! Nie wiem, czy to niechlujstwo, lekceważenie polskiego klienta czy brak czasu. Main nadzieję, że z trąga złego to ostatnie – tak się w polskiej grze robić nie powinna. Przysięgam, że teksty są dabrze nagrane, czasem też dowcipne, ale Mikołaj Rej nie po to chyba przestał pisać po łacinie.

Na szczęście klimat rzadko wpływa na decyzję o zakupie gry strategicznej. A grywalność Clasha, niezależnie ad pewnych chrapowataści interfejsu i same-ga pomysłu, należy uznać za bardzo wysoką. Zwiedzanie terenu zawsze było wciągające, a w pałączeniu z kaprysami żony, budawą zamków, mostów i pułapek, kopaniem skarbów i dabrzym komputerowym przeciwnikiem tworzy grę, będącą prawdziwym wyzwaniem dla każdego miłośnika strategii.

SIR HASZAK



Leryx Longsoft 1997

Optimus Bis

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 75%

Dźwięk: 88%

**Ogółem: 79%**

Wymagania sprzętowe: 486DX/4,  
16 MB RAM, CD-ROM 4x, karta mu-  
zyczna zgodna z SB lub GUS, karta  
graficzna zgodna z VESA 1.2



# EXTREME ASSAULT

Pajawili się nagle. Ich przybycie zwiastował agluszający huk ratarów pracujących na pełnych obrotach. Bóg jeden wie, jakim cudem zdołali ustalić pozycję naszej maleńkiej bazy. Zamaskawaliśmy ją przecież daskanale, a każdemu wieśniakowi, który chciałby pisać słówka, abiecaliśmy spoliczyć gospodarstwo i deportować go do pracy w kopalniach uranu. Ta chyba ta ich chamera obca technika. Nasz chłopcy w ubiegłym miesiącu zdemolowali jedną z ich podziemnych fabryk. Czega tam nie było... Silniki pulsacyjne trzeciej generacji to przy tych znaleziskach zabawki dla dzieci...

Poderwałem swajego AH-23 do lotu i walną ruszyłem w kierunku intruzów. Zdawali się nie zwracać na mnie uwagi. Głupcy. Ożywił się nieco, kiedy pierwszego poczęstowałem serią z razara. Wtedy jednak walka była już rozstrzygnięta. Ja po prostu nie zwykłem chybiać. Kilka minut i porę astrych zwratów... Na ziemi tliły się rozrzucone w nieładzie szczątki tych, którzy ośmielili się podnieść na mnie rękę. Pażalają tego jeszcze nie raz...

Tak w skrócie można przedstawić przebieg pierwszej misji Extreme Assault.

## Znowu Obcy?

Początkowa trudna jest zrozumieć, a co tak naprawdę w grze chodzi – poza wystrzeleniem wszystkiego, co lata, jeździ lub pływa – gdyż nie ma intry. Sprawa staje się jednak jasna już po kilku zadaniach. Na Ziemi pajawili się nie zidentyfikowani Obcy, którzy budują, głównie pod powierzchnią, wiele baz i fabryk mających ułatwić im apanowanie naszej planety. Historia praktycznie nie rozwija się w grze. Ładnie animowane wstawki (w których lektor wyraźnym głosem

tłumaczy cele każdej misji) ograniczają się do informowania gracza o kolejnych karygodnych uczynkach przybyszów – porwaniach, sabotażach, planowanych atakach itp. W gruncie rzeczy, nie ma tu wielkiego znaczenia – XA jest bowiem czystej krwi strzelanka, a w tego typu grach wymagane są raczej szybkie palce i refleksy, a nie talent do zgłębiania

ty, da płynnej gry w hi-res przy maksymalnej liczbie detali nie wystarczy nawet Pentium 200. Liczba wyświetlanych przez grę klatek na sekundę (klawisz F12) oscyluje wokoło 12. Sprawę załatwia dopiero Pentium Pro. Niech jednak nikt nie troli włączy w swój sprzęt ani zdolności ludzi z Blue Byte. Gdy przełączymy rozdzielczość na niską, gra chodzi w



zawilości fabuły. Sposób, w jaki gra przedstawia kolejne, stojące przed graczem zadania, jest wystarczająco ciekawy, aby zachęcić do obejrzenia zakończenia – nawet za cenę kilkunastu nie przespanych nocy.

## Kolorowy zawrót głowy

Niemiecka firma Blue Byte cieszy się maim głębokim uznaniem, głównie dzięki jakości produkowanych przez nią gier. Battle Isle oraz Settlers to perełki wśród gier strategicznych, natomiast Extreme Assault to prawdziwy brylant wśród strzelanek.

Podczas instalacji gra przetestuje szczegółową kartę graficzną na akaliczność obecności tuzina różnych trybów pracy. Później, już w czasie zabawy, dostępne będzie menu, z którego każdy wybierze tryb najbardziej odpowiedni dla swej maszyny. XA pracuje w 32 tys. kalarów (w 256 też i wtedy wygląda po prostu ohydnie). Obsługiwany jest tryb wysokiej rozdzielczości – 640x480. Nieste-

miarę płynnie już na słabszych komputerach, a da tego wygląda... na... na jak? Genialnie! Nie przesadzami! Ani trzęść! Tak pięknie w niskiej rozdzielczości nie wygląda ani Tamb Raider, ani Scorch, ani nawet... Quake.

Tereny, nad którymi przyjdzie nam latać, wykonane są perfekcyjnie. Szczegółowe wrażenie robią początkowe misje, w których latamy nad dolinami, wśród stromych zboczy, a pod nami widać wąłki, wyniosłą katedrę, skąd dochodzi odgłos bijącego dzwonu (jeśli podlecimy do dzwonnicy), stary most z przęsłami, pod którym można się przecisnąć, a raz, mój asobisty faworyt, zrujanowany średniowieczny zamek stojący na szczycie strzelistego wzgórza. Po prostu bajka. Dalej też nie jest źle, choć akcja będzie się toczyć głównie pod ziemią lub w miastach. Bardzo ciekawe są etapy rozgrywane w dżungli, na jednej z tropikalnych wysp.

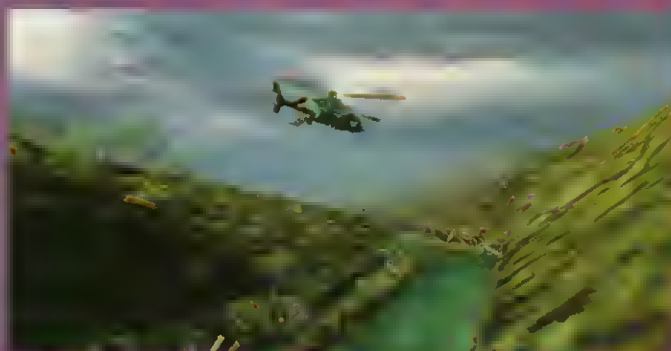
Sposób przedstawienia terenu jest sprytnie dobrany – rozległe abszary, np. wzgórza czy równiny



są bardzo uboga teksturowane. Małe obiekty – pojazdy, dąmy w wioskach, wspomniany most czy katedra, a także drzewa – prezentują budzący uznanie poziom szczegółowości. Czasem aż trudno uwierzyć, jak żwawo się ta wszystka rusza.







Na uwagę zasługują również muzyka i efekty dźwiękowe. Choć nie rewolucyjne, dopełniają obrazu świetnej gry. Zawarte na ścieżkach audia kompaktu marszowe kawałki sprawiają, że krew szybciej krąży w żyłach.

Extreme Assault to jedna z niewielu, na razie, gier wykorzystujących technologię MMX. Na naszym redakcyjnym Pentium MMX gra chodziła wyraźnie szybciej po uaktywnieniu tej opcji – mniej więcej tak szybko w trybie hi-color jak w 256 kolorach bez MMX. Czyżby przyszedł czas na zmianę procesora?

## Szybki lub martwy

Pierwszą czynnością po uruchomieniu gry jest wybór pilota, czyli poziomu trudności. Niestety, aby mleć możliwość przejścia wszystkich 6 miejsc, w których toczy się akcja, należy wybrać poziom HARD lub EXTREME. Chyba już wiecie, skąd wziął się tytuł gry?

Jeżeli nie przepadacie za grami zręcznościowymi, lepiej szybko wrócić do chłirczyka lub warcabów. XA to gra ekstremalna. Zaczyna się dość spokojnie, ale już w czwartej misji pokazuje łwi pazur. Dysponując tylko naszym wernym AH-23 trzeba uniemożliwić



wielkiemu konwojowi Obcych dotarcie do ich bazy. W drugiej sekundzie misji w naszą stronę wystartuje kilka dziwnych oblektów latających, wspomaganych przez baterię samobieżnych wyrzutni rakietowych oraz zamontowane na pobliskiej wieży działko średniego zasięgu. W takich warunkach sztuką jest przeżyć – nie ma co nawet myśleć o niszczeniu kolejnych ciężarówek, które spokojnie podążają w stronę celu. To najtrudniejsza misja pierwszego etapu gry. Później jest jeszcze gorzej...

Co ciekawe, autaram udało się nie wywołać u graczy typowej reakcji na tak wysoka postawianą poprzeczkę – rezygnacji. XA wciążą jak pompo próżniawo i po godzinie po prostu trudna się od niej oderwać. A kiedy w końcu nadejdzie ten moment i trafi się misja nie do przejścia... Graczowi przed zaśnięciem kiębną się w głowie myśli w stylu: „a gdyby tak zamiast strzelać do X najpierw zniszczyć Y???”. Najwięksi twardzieli wstają wtedy i od razu sprawdzają wymyślony wariant. Dla mniejszych twardzieli (zwanych niekiedy miększymi) dostępny jest cheat pozwalający przeskakiwać misje sprawiające kłopoty.

Poza futurystycznym helikopterem gracz będzie miał do dyspozycji czołg, pojazd jeszcze bardziej niesamowity niż ów wspaniały śmigłowiec, wytrzymujący czołowe zderzenie z górą. Otóż maże on... jeździć bakiem. Miłośnikom gier 3D FPP ten typ ruchu znany jest jako „strafe”. Autorzy próbują nawet naukowo wytłumaczyć sposób, w jaki osiągnięto ten niesamowity postęp konstrukcyjny. Łaskawie spuśćmy na ich wywody zasłanę milczenia.

## Towarzysze broni

jak na nowoczesną, daprakowaną – przede wszystkim – bardzo dobrą grę przystało, XA oferuje tryb multiplayer. Niestety, tylko w sieci IPX.

Czwórka graczy może eksterminować się na jednej z czterech specjalnie w tym celu przygotowanych map. Na każdej można potrenować nawet bez podłączania się do sieci. Co ważne, grę śledziawą można uruchomić nie mając oryginalnego krążka CD w napędzie.

## I to wszystko prawda?

Znalezienie wad w tak dobrym produkcie to jak szukanie igły w stogu siana. Jednak spróbuję.

Chyba największą wadą jest brak sekwencji wprowadzającej w historię konfliktu. Druga – rozbrajająca śmieszny głos narratora (rodem z amerykańskich reklam końca lat 60.). Te detale nie mogą jednak zmienić faktu, że Extreme Assault to wspaniała rozrywka. Na długie dni.

ROOS

EXTREME ASSAULT

Blue Byte 1997

CD Projekt

Strzelanina

PC CD-ROM

Grafika: 95%

Dźwięk: 88%

**Ogółem: 94%**

Wymagania sprzętowe: Pentium, 8 MB RAM, CD-ROM 2x

# DARK COLONY

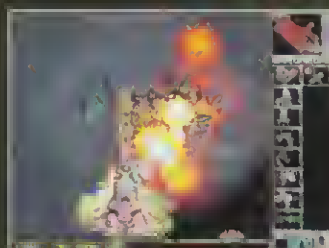
Niedaleka przyszłość. Wielkie koncerty dają da kolonizacji Marsa, kuszone bajecznie bogatymi zasobami surowca energetycznego Petra-7. Okazuje się jednak, że ludzka cywilizacja nie jest jedyną, którą interesuje padbój Czerwonej Planety. Na Marsie pojawiają się groźni rywale: cywilizacja Taarów. Gracz może stanąć na czele wojsk jednej ze stron i uczestniczyć w wieloscenariuszowej kampanii lub rozegrać kilkanaście osobnych misji (w których ustala się kilka

magają nam w walce i eksploracji gospodarczej. Można też dokonywać wynalazków, powodujących ulepszenie pancerza i broni. Następnym wyróżnikiem Dark Colony jest sposób zbierania surowców. Wystarczy tylko znaleźć źródło Petra-7 i postawić szyb, aby cenne złoża automatycznie były transportowane do naszej bazy. Oszczędzono nam zachodu z harvesterami, cysternami czy innymi środkami transportu.

W grze połączona nacisk na silne wciągnięcie gracza w świat Dark Colony. Otóż w każdej misji występuje commander (czyli alter ego gracza) mający specjalne uzdolnienia i rosnące wraz ze stopniem wojskowym możliwości. W niektórych misjach śmierć commandera kończy rozgrywkę, w innych zostaje on zabrany przez statek ewakuacyjny.

Zaczynając grać w Dark Colony obawiałem się, że może zowieść automatycznie sterowane jednostkami

tamatycznie, nie obserwują bezczynnie, jak ich kumple są wybijani przez wroga, tylko idą z pomocą, nie wiażą sobie nawzajem



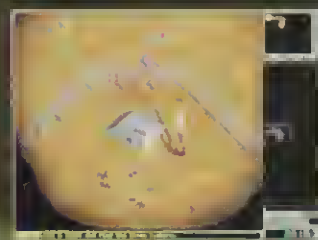
pod nogi i nie kręcą się bezproduktywnie po polu bitwy, usiłując znaleźć najlepszą pozycję do ostrzału, po zlikwidowaniu jednego wroga zajmują się następnym. Niestety, jednostki nie umiejące zwalczać celów powietrznych nie uciekają przed nimi, tylko stoją jak posagi, dając się bombardować. Ale wobec tylu zalet wada ta jest naprawdę mała. Trzeba po prostu uważać.

Grafika prezentuje się bardzo przyzwoicie. Różnicowane scenerie (co prawda zupełnie nie przypominające Marsa), suge-

stywnie wyglądające jednostki bajowe, zmieniające się pary

dnia, krew buchająca z ran trafionych żołnierzy – ta wszystka twarzy klimat i nastrój Dark Colony. Niestety, autorom nie udało się stworzyć przerywników filmowych na młotę tych, które mieliśmy okazję oglądać w C&C czy WC2. Również dźwięk jest atutem Dark Colony: każda jednostka wydaje inne odgłosy, zarówno w czasie walki, jak i przemieszczania się, prócz tego tawarzyszy nam śpiew ptaków, kwile nie myszowe, pchukiwanie puchacza i inne odgłosy. Widać Mars jest zupełnie inny, niż pokazany przez Pathfinder.

Dark Colony to gra bardzo dobra i wciągająca – autorom udało się znaleźć złoty środek pomiędzy atrakcyjnością a trudnością rozgrywki. Ca prawda nie



najważniejszych parametrów gry). Jest też dostępna opcja multiplayer.

Podstawową różnicą pomiędzy Dark Colony a innymi strategiami czasu rzeczywistego jest sprawa rozbudowy gospodarki. Nasza baza nie zajmuje, jak w C&C, znacznej części mapy. Jest to zaledwie jeden niewielki budynek, do którego stopniowo dołączone są nowe człony, nie powodujące jednak jego powiększenia, a tylko zmianę wyglądu. Autorzy z firmy Gametek (która zresztą już nie istnieje) nie silili się też na wymyślenie dziesiątek budowli, jednostek wojskowych bądź innych darczyńców. Względem Dark Colony poprzednie gry były bardzo proste. Można było złożyć budynek, zaledwie 5 gmachów (niektóre posiadają swoją wersję ulepszoną) oraz 10 jednostek, które po-

gracza przez komputer, tak jak miała to miejsce w KK'N'D. Na szczęście autorzy stanęli na wysokości zadania. Oddziały angażują się w walkę au-

raa tak zróżnicowanych scenariuszy jak C&C czy WC2, a duża część misji polega na schemacie: rozbuduj bazę i rusz 50 człongami (w tym wypadku Reaperami), ale i tak gra oferuje znakomitą rozgrywkę.

JACEK PIEKARA



Take 2 1997

L.E.M.

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 77%

Dźwięk: 75%

**Ogółem: 89%**

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, CD ROM 2x, 8 MB RAM, Windows 95



# LORDS OF THE REALM 2 SIEGE PACK

Lords of the Realm 2 należy do gier, które darzą niezasadnioną sympatią. Dlaczego niezasadnioną? Bo jak tu zachwycać się programem, który łączy prymitywizm opcji gospodarczych z nie-logicznością opcji militarnych.

piwa, zaczynają śpiewać na Twoją cześć pochwalne hymny.

Siege Pack pozwala na roze- granie kampanii zaczynającej się w Australii (nieżle jak na XIII wiek!), która powiedzie Cię rów- nież przez tereny Ameryki Połu-

zwrócić uwagę na nową opcję Skirmish oraz na edytor map. Skirmish przeznaczono dla tych graczy, którzy mają już dosyć pracochłonnej hodowli krów i uprawy pól czy dbania o zdrowie i szczęście poddanych. W scenariuszach Skirmish naszym zadaniem jest tylko i wyłącznie zwycięstwo na polu bitwy, tocząc się w czasie rzeczywistym. Zestaw scenariuszy podzielono na trzy główne grupy: oblężenia (bronimy zamku bądź go zdobywamy), bitwy mniej więcej równych sił i bitwy z przeważającymi siłami.

Niestety, scenariusze te są niewypałem. Użyta w nich Sztuczna Inteligencja jest porażająco głupia. Przygotowałem scenariusz, w którym na czele 900 kuszników i 600 ciężkozbrojnych (swordsman) bronilem mostu przed kil- koma tysiącami żołnierzy wroga (nie miał łuczników ani kuszników). Cała gra poległa na za-

kował mostu i został zmiażdżony w kilka chwil.

Przygotowane przez autorów programu mapy są niezbyt inter- esujące, a z kolei sam gracz nie ma możliwości tworzenia pola bi- twy z kategorii Siege (czyli obro- na lub zdobywanie zamku). Gwoli sprawiedliwości trzeba jed- nak przyznać, iż komputerowy wróg zachowuje się nieco bar- dziej rozsądnie, kiedy korzystamy z autorskich map Sierry.

Oprócz powyższych rozsze- rzeń wprowadzono nowe roz- wiązania, np. drewniane zapo- ry, przez które inożna strzelać, ale nie można przejść, czy pola, wybuchające płomieniem gdy wkraczają tam nasze jednostki. Zaprojektowano też nowe typy zamków oraz nakręcono nowy zestaw filmów - ładnych, ale krótkich.



Oczywiście zabawa jest znacz- nie lepsza, kiedy skorzystamy z opcji multiplayer. W końcu wal- ka z ludzkim intelektem zawsze jest bardziej interesująca od wal- ki ze sztuczną inteligencją.

Lords of the Realm 2 Siege Pack to niestety chybiiony po- myśl. Żeby to był chociaż upgra- de dostępny za darmo na Interne- cie! Ale tu mamy do czynienia z produktem, za który należy za- płacić.

JACEK PIEKARA



Ale w LotR 2 grałem jednak z na- tyle dużą przyjemnością (nieuza- sadnioną), iż zakończyłem wielo- scenariuszową kampanię.

Przypomnijmy: Lords of the Realm 2 to strategiczna gra turo- wa, w której jako jeden z moż- nych średniowiecznego króle- stwa walczysz z innymi arysto- kratami o koronę (zostać może tylko jeden!). Zajmujesz się upra- wą pól i hodowlą krów, aby wy- żywić ludność, uzyskujesz surow- ce - żelazo, kamień i drewno, przygotowujesz armię, by podbić inne krainy, porozumiewasz się z innymi władcami i wreszcie sta- jesz na czele wojsk i toczysz wie- kopomne bitwy, tym razem w czasie rzeczywistym. Troszczysz się też o szczęście swoich podda- nych, którym wystarczają zresztą tylko trzy rzeczy, aby pokochali Cię gorącą miłością: zdrowie, dużo żarcia i małe podatki. A kie- dy dostaną beczulkę czy dwie



dniowej, Japonii i wreszcie po- zwoli podbić cały świat. Musisz zdawać sobie jednak sprawę z umowności realiów - na całym świecie opcje gospodarcze i mili- tarne są takie same.

blokowaniu mostu i ustawieniu za rzeką kuszników, którzy z za- słony zbrojnych masakrowali wroga. Co zabawne, kiedy od- wróciłem sytuację i to komputer miał bronić przeprawy, nie zablo-

## LORDS OF THE REALM II SIEGE PACK

Sierra On-Line 1997

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 71%

Dźwięk: 71%

**Ogółem: 45%**

Wymagania sprzętowe: PC 486, 8MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95

Po niezwykle dobrej pas-  
sji serii FIFA  
Soccer, firma  
Electronic Arts  
zdecydowało  
się na wydanie  
piłkarskiego  
menedżera.

I jakkolwiek  
jest to doniosłe wydarzenie,  
można je porównać do debiutu  
FIFA Soccer – niemal w równych  
proporcjach wymieszane wady i  
zalety.

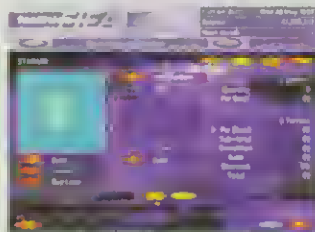
Warto podkreślić świeżość  
spojrzenia na menedżera pił-  
karskiego, co wyraża się m.in.  
w całkowitym odrzuceniu linii  
ustawienia (np. 4-4-2, 3-5-2).  
O ustawieniu decyduje pozycja,  
którą zajmie zawodnik  
(może grać na wszystkich, ale  
grę na jednej z nich ma opano-  
waną najlepiej). My wybieramy  
pozycję zawodnika, a pro-  
gram automatycznie umie-  
ści go na boisku. Dodatkowo  
możemy wskazać 3 okcje,  
jaki będzie podejmował (np.  
podanie, bieg z piłką, wejście  
na pole wolne). Czyni to tę  
część gry dość przejrzystą i nie-  
skomplikowaną, tym bardziej  
że zawodnik rezerwy wcho-  
dząc na boisko przejmując au-  
tomatycznie cały zestaw za-  
dań powierzonych poprzedni-  
kowi.

Drugą niezwykle mocną  
stroną gry jest, wzorowany na  
serii Championship Manager,  
jeden save (gdy zbankrutuje-  
my, save samoczynnie się kasu-  
je). Program automatycznie za-  
pisuje grę po każdym meczu –  
każda błędna decyzja mści się  
prędzej czy później. Sprowia to  
przy okazji, że dość często zdo-  
bają się emocjonujące „mecze o  
wszystko”.

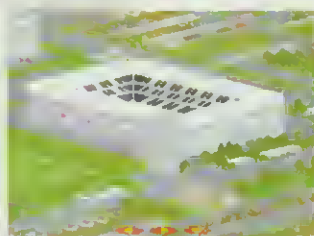
# FIFA SOCCER

Wymienione zalety i innowa-  
cje wzbogacano w zestaw ozdobi-  
ników: pokazanie całego meczu  
z możliwością obejrzenia pow-  
tórek dowolnego jego frag-  
mentu, możliwość wybrania  
drużyny ligowej grającej w jed-  
nej z 5 lig czy nie spotykane do-  
tąd wypadki losowe (groźba za-  
mieszek wśród kibiców). Nowe  
pomysły w grach menedżerskich  
to także nagrywanie meczów,  
które potem można w całości od-  
tworzyć oraz oddzielna sprzedaż  
biletów dla kibiców miejscowych  
i przyjezdnych, z możliwością  
zróżnicowania cen na miejsca  
tego samego rodzaju.

Cechą, którą tylko częściowo  
można zaliczyć do zalet jest łat-  
wość zrobienia pieniędzy. Przy  
średnio racjonalnym admini-  
strowaniu (sprzedaż godzetałów,  
ceny biletów, wpływy od sponso-  
rów na koniec sezonu) słaby  
klub nie ma problemów z uzbier-  
aniem funduszy na zakup zo-  
wodników z najlepszych świato-  
wych zespołów, a klub należący  
do czołówki pławi się w luksusie  
(należy jednak dodać, że zrobie-



# MANAGER



nie zbyt dużego debetu na klu-  
bowym koncie wiąże się z no-  
tychmiostową utratą posady).  
Wydoje się, że za mocno powi-  
ązano osiągnięte wyniki z możliwo-  
ścią podwyższania cen biletów  
bez zniechęcania publiczności.  
Będąc mistrzem i mając pew-  
ność zdobycia kolejnego tytułu,  
w połowie sezonu podniosłem  
ceny biletów o 200% i nadal w  
większości przypadków grałem  
przy pełnych trybunach.

I tutaj dochodzimy do naj-  
większej wady gry: braku reali-  
zmu. Podczas meczów sędziowie  
są nadzwyczaj liberalni. Poko-  
nują kartki raz na 10 brutalnych  
fouli, przy czym czerwoną kart-  
kę zawodnik zobaczy dopiero  
po otrzymaniu dwóch żółtych.  
Kontuzji podczas meczu nie ma,  
objawiają się dopiero po jego  
zakończeniu. Gwiazdy czoło-  
wych drużyn europejskich go-  
dzą się grać w IV lidze angielskiej,  
a negocjacje warunków  
podpisania kontraktu są jedno-  
stronne (tu może usprawiedli-  
wienie outorów – niekiedy za-  
wodnicy naszej drużyny za żad-  
ne pieniądze nie chcą przedłu-  
żyć kontraktu, co jak najbor-

dzie przystaje do rzeczywisto-  
ści). Gwoździem do trumny są  
wyniki. Polski kibic może się cie-  
sząc, widząc w europejskich pu-  
chorach rezultat Widzew – Bor-  
celona 2:1 czy PSG – Widzew  
0:4, ale z przykrością muszę  
stwierdzić, że nie ma to nic  
wspólnego z rzeczywistością.

FIFA Soccer Manager ze  
względu na stosunkowo rozbu-  
dowane opcje, łatwość obsługi i  
prostotę gry z pewnością zodo-  
woli mniej wymagających gro-  
czy – szczególnie początkują-  
cych, nie mających styczności z  
grami tego typu. Prawdziwi mi-  
łośnicy menedżerów będą raczej  
zawiedzeni. Nie wątpię jednak,  
że (wzorem FIFA Soccer) już  
wkrótce pojawi się kolejna część  
gry i ustanowi nowy standard.  
EA potrafi się uczyć na błędach.

SIR HASZAK



## FIFA

Electronic Arts 1997

IPS CG

Sportowa

PC CD-ROM

Grafika: 71%

Dźwięk: 75%

Ogółem: 66%

Wymagania sprzętowe:

Pentium 75, 16 MB RAM,  
CD-ROM 4x, Windows 95



# PREMIER MANAGER 97



la mnie funkcja trenera czy głównego księgowego, ale „total control”) wpływ na wydzorzenia w klubie. Później spodiło na mnie mnóstwo screenów: Result screen, Fixtures screen, Statistics screen, Transfer screen, Staff screen, Newspaper screen, Tactics screen, Line-up screen, Insurance screen, Current Date display screen... A każdy otwierał drogę do kolejnych. No szczęście, nie straciłem orientacji.

PM 97 ma bardzo dobrze skonstruowane menu. Moriaż piękna i użyteczna. Klasyfikacja czynności menedżerskich na

Nie zadowolając się wiele, ustaliłem wyjściowy skład Newcastle, obstarowałem ławkę rezerwowych i kliknąłem na ikonę „continue”. Rozpoczął się mecz. Mówiąc w języku PM 97 – wirtualny spektakl!

W grze firmy Gremlin prezentacja piłkarskiego spotkania jest naprawdę doskonała. Dźwięk i animacje nie miały tak wysokiej jakości w żadnym innym menedżerze. Znokomite odgłosy: ślizgonie się piłki po trawie, tarcie skóry o skórę, pogłos zderzenia piłki z poprzeczką. Piłkarze płynnie poruszają się po murawie. Skaczą, wślizgują się, strzelają obiema nogami, głową i cieszą się tak jak w rzeczywistości. Wszystko to razem daje rewolucyjno-rewelacyjny efekt, chociaż mecz nie przypomina prawdziwej gry w futbol – raczej obserwowanie kogoś grającego w Actua Soccer.

Zagrałem z kolegami w trybie multiplayer. Było świetnie. Jednak po dwóch sezonach urok gry w trybie multiplayer przysnął. Zbyt łatwo przychodziło mi i kumplom realizowanie scenariusza – „pieniądze – dobrzy zawodnicy – zwycięstwa – pieniądze”, dającego gwarancję sukcesu. Prowadzenie samogroja nie może w nieskończoność dawać przyjemności.

PM 97 to gra skierowana przede wszystkim do „młodych” (stożem) menedżerów, nie interesujących się fanatycznie piłką nożną, nie znających wcześniejszych produkcji. Tylko ich wertowanie i uzupełnianie obszernej bazy danych oraz oglądanie animowanej relacji z każdego przez siebie rozegranego meczu może bawić przez kilkanaście miesięcy. Dla fanatyków gatunku gra Gremlina szybko okazuje się zbyt płytka. Brak poczucia całkowitej kontroli nad zespołem w czasie meczu i liczne niedociągnięcia w realizmie przewidywania notychmiast wychodzą na wierzch.

KRISTOFF

PS Zapomniałem dodać, że PM 97 została zrobiona przez Hiszpanów; jej oryginalną wersję (PC Futbol 5.0) można podobno dostać w każdym kiosku na Półwyspie Iberyjskim.



Po raz pierwszy usłyszałem o PM 97 w lutym. Gremlin rozpoczął wtedy promocję serii Actua Sports i nie mogło w niej zabraknąć menedżera piłkarskiego. Wielkie zopowiedzi poszły do druku. Ale nie słowa były najciekawsze, lecz prezentowane screeny. Wszystkie jorky z hiszpańskiej wersji gry (!).



4 grupy (informacyjne, trenerkie, finansowe i dotyczące rynku transferowego) pozwala w krótkim czasie zapamiętać, co gdzie się znajduje. To jorky często rożniłowo tam stojąco na wezbranej „inforzece” i chroniąca gracza przed powodzią informacji.



Gdy uruchomiłem grę, na monitorze pojawił się tytuł, a pod nim trzy niewielkie mówiące napisy. Rzut okiem na stronę numer 3 i mój wybór podł na „manager

league”. Chciałem grać zespołem z Premiership, a nie zaczynać karierę menedżerską w zespole z 3rd Division. Kolejny ekran, kolejny wybór. Tutaj nie interesowa-



# MONSTER TRUCKS

Pół roku temu gra Monster Truck Madness spopularyzowała wyścigi ciężarówek-potworów wśród graczy komputerowych. Nie trzeba było długo czekać, żeby pojawili się chętni chcący zarobić na tak dobrze zareklamowanym przez Microsoft temacie. Najszybsza okazała się firma Psygnosis ze swoim Monster Trucks.

Grę obsługuje się w niezwykle prosty sposób. Kierujemy za pomocą czterech przycisków: kierunków, przyspieszenia i hamowania. Ostatnim włącza się też bieg wsteczny, gdy zatrzymanym pojazdem. Skrzynia biegów jest automatyczna. Możemy jeszcze pobawić się klaksonem. Jak widać, nie trzeba mieć prawa jazdy, aby stanąć do wyścigu. Wiedza techniczna także nie jest wymagana. Przełożenia, rodzaj ogumienia, twardość zawieszenia, to nie nasza sprawa. Dobrze, że można chociaż wybrać samochód. Wozów jest 9. Różnice w parametrach przedstawione są na wykresie pozbawionym jakichkolwiek cyfr. Dzięki temu można się dowiedzieć, że jeden samochód ma np. słabsze przyspieszenie niż drugi - o jakieś cztery piksele.

Brzmi idiotycznie? No właśnie. Dlaczego producenci potraktowali graczy jak skąpców kretynów?

klawiszy. Szczególnie rozważnie i często należy korzystać z hamulca, bo wysokie skoki i agresywne zachowanie wobec in-

Na P166 co prawda nie nie skacze, ale za to dynamika jest jak w grze strategicznej z prędkością ustawioną na minimum!

Monster Trucks należy do gatunku „ściganek-wyżywanek” w stylu techno (uwielbiam techno!). Oferuje niezłą zabawę (ach, te skoki!) nie wymagając przy tym zbyt wiele od gracza. Wymaga za to całkiem sporo od komputera, muszę więc dużo uciąć z oceny ogólnej. Prostota czyni ją doskonałą propozycją na chwile, gdy zmęczeni szukamy wytchnienia. Ciekawe, że w takiej grze zabrakło „powerupów” i jakiejś broni, którą można by pognębić przeciwników. Te pierwsze na pewno by się przydały, co do broni - oceńcie sami.



Rozgrywka jest już bardziej skomplikowana. „Na pałę” do mety dojechać się nie da. Trzeba zreć używać wszystkich



JUMP'N OVER THE MOUTAINZ TYMOTELLI



nych zawodników powodując szybkie zużycie pojazdu.

A jest gdzie skakać. Wyścigi odbywają się na 20 wyboistych, górskich trasach, często prowadzących przez oblodzone grzbiety lub wąskie mosty bez barier. Tory są kręte, czasem po dotarciu do punktu kontroli czasu trzeba zawrócić o 180°, aby dojechać do następnego. Na drodze mamy sporo przeszkód: drzewa, słupy wysokiego napięcia, stojące pojazdy, domy, szopy... Można wybrać dowolną marszrutę, ważne jest tylko zaliczenie wszystkich punktów kontroli. Grać można w kilku trybach: trening, mistrzostwa i próby czasowe. Przewidziano też opcję multiplayer.

Wyścigom towarzyszy technotransowa muzyka z kompaktu i doskonale opracowane dźwięki. Silnik ryczy zarynany, słychać wrzucane biegi, czasem coś się zadławi, a w tle wyjący między skałami wiatr i wiele innych odgłosów. Gra pracuje w dwóch trybach graficznych. Wyższa rozdzielczość ma stanowczo za wysokie wymagania.



**MONSTER TRUCKS**

Psygnosis 1997  
CD Projekt  
Wyścigi  
PC CD-ROM  
Dźwięk: 90%  
Grafika: 72%  
**Ogółem: 75%**

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 8 MB RAM, CD-ROM 2x

## UWAGA! JUŻ W SPRZEDAŻY



Tę grę kupisz najtaniej w Polsce  
w firmie



**WIRTUALNY ŚWIAT**

tel. (0-22) 25 81 71



# X-COM: APOCALYPSE

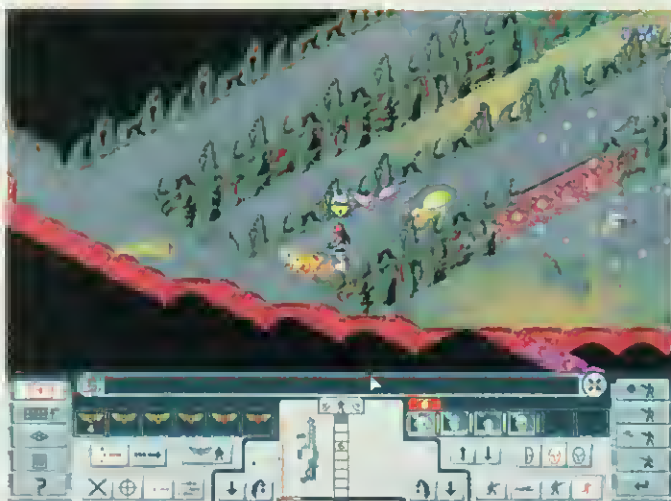
Rok 2084 miał być dla Ziemi równie paskudny jak kilkadziesiąt poprzednich, a nieoczekiwanie stał się jeszcze gorszy. O pograżonej w chaosie Ziemi przypomnieli sobie Obcy i zaatakowali jedyne chyba miejsce, gdzie jeszcze panował porządek, miasto Mega-Primus.

Tak zaczyna się 3. część gry strategicznej polegającej na tropieniu ufoludków – niekoniecznie zielonych, a już z pewnością mało sympatycznych. Jako dowódca X-Com będziesz musiał odeprzeć ich atak, zgromadzić siły, infiltrować działające w mieście organizacje czy nie współpracują z najeźdźcami, zebrać siły i przez Wrota Wymiarów przedostać się do ufoludczego świata, by tam sprawić gospodarzom solidne lanie.



Ludzie grający w serię UFO od dawien dawna (średnio od 4 lat) mogą w tym momencie podchwytliwie zapytać: „A co w tym nowego?” Na szczęście odpowiedź: „Nowe już było” jest nie do końca prawdziwa.

Przede wszystkim, zmieniła się koncepcja gry. Już nie będziemy z napięciem śledzić podróży Tony'ego Halika (pozdrowienia!)



czy relacji z podziemnymi wojskami Jacquesa Cousteau – UFO już nie wylądowuje w dowolnym zakątku ziemi czy w głębinach oceanów. Akcja przez cały czas toczy się w jednym mieście, nad którym pojawili się Obcy. Zawęża to nieco pole gry, ale także zagęszcza akcję, pozwala żyć się z miastem i poznać je oraz śledzić działalność wrogich organizacji.

W grze występuje bowiem ponad 20 stowarzyszeń, związków i firm, które mają różny stosunek zarówno do naszych akcji, jak i do poczynania Obcych. W trakcie gry możemy zaskarbić sobie ich sympatię (i pomoc) lub zrazić – i tym samym pchnąć ich w ramiona przeciwników (wystarczy w tym celu zrobić napad na ich siedziby nie uzasadniony obecnością Obcych). Obserwując organizacje

możemy wywnioskować, kto przestał nas lubić i zastosować działania prewencyjne.

Każde pojawienie się Obcych to rzucone nam wyzwanie. Przyjmujemy je, rozgrywając bitwy na specjalnych planszach – planach budynków czy statków Obcych. Bitwę w grze można rozegrać turowo (jak w UFO: Enemy Unknown) lub czasie niby-rzeczywistym. Gdy wybierzemy tę drugą opcję, jednostki poruszają się nie korzystając z punktów ruchu, ale w każdej chwili możemy grę zatrzymać i wydać nowe rozkazy. Takie połączenie dwóch typów gier, turowej i nieturowej, znalazło wielu zwolenników na Zachodzie. Mnie tryb czasu rzeczywistego nie przypadł do gustu – po zauważeniu Obcego wszyscy członkowie mojego oddziału zaczęli do niego strzelać i po chwili mogłem misję zakończyć z powodu braku amunicji.

To właściwie wszystkie ważniejsze nowości, ale przecież gra X-Com to także wspaniały pomysł. Już w części pierwszej występowały znakomite elementy: nieliniowość akcji i, wiążąca się z tym, praktycznie nieokreślona liczba i długość pojedynków z UFO; wysoki poziom realizmu (nic nie dzieje się natychmiast – np. zamówione zaopatrzenie czy rekruci nadchodzą dopiero po kilku dniach); odkrywanie nowych technologii, dzięki którym bliższe stają się wyprawy do krainy Obcych... Czyli żyjący świat rządzi się swą logiką, którą należy zrozumieć i wykorzystać do walki.

Do tego świetna atmosfera budowana przez niemal zupełną nieprzewidywalność Obcych w bitwie. Oni już nie siedzą za ostatnimi drzwiami na ostatniej kondygnacji budynku/statku. Poruszają się, atakują, potrafią zrobić krzywdę i często pojawiają się tam, gdzie powinni, czyli... gdzie nikt się ich nie spodziewa. Po dodaniu do tego znakomitego, wzmagającego napięcie dźwięku (muzyka i odgłosy) – przy pierwszym strale znikąd można zejść na zawal. I o to chodzi!



X-Com: Apocalypse ze wszystkimi swoimi wadami (np. grafiką) nie może być zaliczona do megahitów, tytułów ponadczasowych. Może jednak przykuć uwagę na wiele godzin. W tej grze zbyt wiele się dzieje, by gracz mógł się nudzić, a to chyba wystarczająca rekomendacja.

SIR HASZAK

PS. Grze poświęcony jest również cały odcinek DDT na str. 50.



**apocalypse**

MicroProse 1997  
IPS CG  
Strategiczna  
PC CD-ROM  
Grafika: 72%  
Dźwięk: 90%  
**Ogółem: 80%**

Wymagania sprzętowe:  
486DX4/100, 8 MB RAM,  
CD-ROM 2x



# F/A-18 HORNET

Ostatnio ukazało się wiele symulatorów, których twórcy największy nacisk położyli na walory graficzno-dźwiękowe, realizm pozostawiając na uboczu. W zasadzie jedynym wyjątkiem od tej reguły był Su-27 Flanker, stosunkowo ubogi graficznie, ale dumnie nazwany przez autorów „The Military Flight Simulator”. Teraz nadchodzi produkt, który prezentuje podobne podejście do tematu komputerowej symulacji, czyli F/A-18 Hornet rodem

nie chodzi tak szybko. To, co widzimy na ekranie, z grubsza przypomina grę Su-27 Flanker, choć wektorowe obiekty nie są aż tak szczegółowe (co nie oznacza, że wykonano je niedokła-

dnie). Natomiast grafika ziemi i dynamicznie zmieniająca się pogoda są lepsze niż we Flankerze.

Dźwięk oszczędnością środków wyrazu dorównuje grafice: muzyki brak (czyżby pojawił się nowy trend w symulatorach?), natomiast efekty dźwiękowe (mówiono-wybuchowo-szumowe) są bez zarzutu. Doskonale spróbkowane meldunki i dźwięki towarzyszące samemu lotowi to kawał dobrej roboty.

Realizm, i co za tym idzie, grywalność to szczególny walor tego symulatora. Model lotu przypomina ten z gry F/A-18 Hornet Naval Strike Fighter, bratniego programu Falcona 3.0, z tym że samolot nie jest aż tak narowisty. Komputerowy F/A-18 zwało reaguje na ruchy joystickiem, szybko wykonuje beczki i pętle. Niestety, wyraźnie odczuwa się niedostatek mocy silników i wszelkie gwałtowne manewry owocują szybką utratą prędkości. Zwrotność najlepsza przy małych prędkościach. W sumie model lotu jest wystarczająco realny nawet dla takiego ekstremisty jak ja.

Dobrze rozwiązano dobór uzbrojenia. Można skomponować dowolny zestaw, choć możliwości podwieszania hroni na poszczególnych węzłach ściśle odpowiadają rzeczywistości. Skuteczność broni można ustawić stopniowo od niskiej, przez normalną aż do wysokiej. Pole-

cam stanowczo „Normal” lub mniejszą.

Doskonale oddano stopień skomplikowania pokładowej awioniki, co powoduje konieczność „wkucia” tych kilkudziesię-



ciu klawiszy na pamięć. To lubię. Inteligencja komputera też nie najgorsza, choć można z niego zrobić zarówno debila, jak i prawie asa. Oczywiście, polecam to drugie ustawienie...

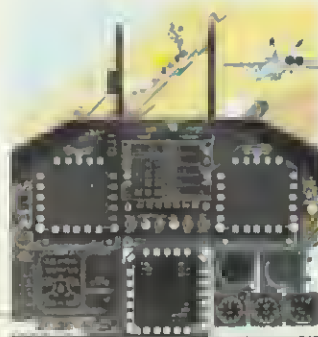
Program zawdzięcza wysoką grywalność szybkiej grafice wspartej dźwiękiem jak należy i dobrym realizmem. Po zsumowaniu tych czynników F/A-18 Hornet okazuje się wciągającą grą. Dorównuje produktowi Spectrum Holobyte, co moim zdaniem oznacza bardzo dobry i wartościowy program. W porównaniu z F-16 Fighting Falcon firmy Digital Integration wypada nawet lepiej. Koniecznie trzeba się z nim bliżej zapoznać.

WIKTOR KOZŁEWSKI



z Graphic Simulations Corp. i Empire Interactive.

Dprawa graficzna to stosunkowo prosta, cieniowana wektorówka, z naciskiem na szybkość animacji. Chyba żaden znany mi symulator pod Windows 95



GSC/Empire Interactive  
MarkSoft  
Symulator  
PC-CD ROM  
Grafika: 70%  
Dźwięk: 60%

**Ogółem: 90%**

Wymagania sprzętowe: 486DX4/  
100, 16 MB RAM, CD-ROM 2x,  
Windows 95.



# **TYM RAZEM DAJ Z SIEBIE WSZYSTKO!**



## **International** **Rally** *Championship*

**Europress**

Europa House Adlington Park, Madesfield SK104NP, England  
Tel: 01625 (+441625) 859444 Fax: 01625 (+441625) 879962.  
Web site: <http://www.europress.co.uk>

**LEM**  
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:  
Licomp • EMPIK • Multimedia Sp. z a.o.  
ul. Chachoławska 3c, tel./fax (0-22) 642 81 65, 642 99 21

# AGE OF RIFLES CAMPAIGN DISK

Age of Rifles to jedna z ciekawszych gier strategicznych ubiegłego roku, ciesząca się spórą popularnością. Nic dziwnego, że firmy SSI i Mindscape zdecydowały się, już tradycyjnie, na wydanie dodatkowej płytki zawierającej nowe kampanie i scenariusze.

Mamy możliwość uczestniczenia w trzech nowych kampaniach. Najciekawsza – powstanie sipajów w Indiach, walki od czerwca do grudnia 1857. Kolejna to wojna o zjednoczenie Włoch w 1859 r. – interwencja francuska, walki z armią austriacką, bitwy pod Mantebello, Palestro, Magenta i Salferina.

Wreszcie epizod z wojny secesyjnej – w 1864 r. Armia Tennessee dowodzona przez gen. Johna B. Hooda rozpoczyna ofensywę mającą powstrzymać wojska Unii; Hood ruszył do ataku, ale w kilku starciach poniósł duże straty, dlatego Sherman mógł zdobyć Atlantę.

Na płycie znajduje się również 30 scenariuszy. Oczywiście, możemy znaleźć tutaj „zawsze aktualny” (przynajmniej według autorów gier strategicznych) temat amerykańskiej wojny domowej. Na szczególną uwagę zasługują hipotetyczne scenariusze, w których Brytyjczycy wysyłają siły ekspedycyjne na pomoc Konfederacji.

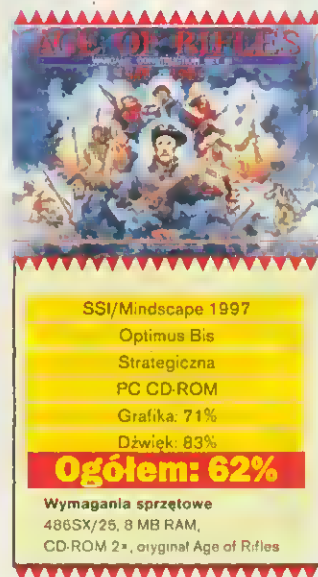
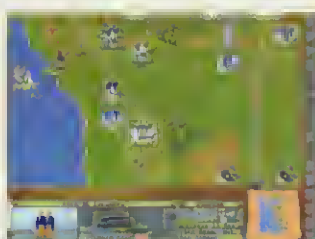
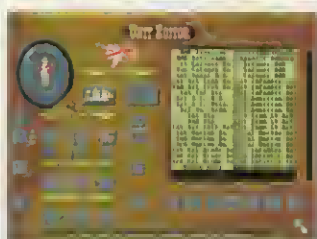
Do ciekawszych scenariuszy można zaliczyć wojnę amerykańską-hispańską w 1898 r. (m.in. walki na Filipinach) oraz wojny burskie. Warto zwrócić też uwagę na takie ciekawostki, jak wojna włoska-etiopska (Adua – 1.03.1896), bitwa pod Little Big Horn (25.06.1876) czy atak Beduinów na fort broniący przez Legię Cudziemijską.

Ważnym dodatkiem jest patch 1.3 – m.in.: informacja o efektywności planowanego ostrzału, łatwiejsze do zatopienia statki (poprzednia przypominała ta pływający betonowy bunkier), jednostki w kolumnie marszowej mają niższy poziom morale, doświadczenie związane jest z aktywnym udziałem w walce (poprzednio z samą obecnością w scenariuszu kampanii), w edytorze można ustawić losowe rozkazy dla jednostek...

Mamy możliwość generowania scenariusza (po podaniu parametrów), niestety, w dalszym ciągu nie możemy tworzyć losowych kampanii.

Campaign Disk to interesujący dodatek do Age of Rifles – nowe kampanie i scenariusze, lepiej funkcjonująca gra. Jednak uważam (i zdania nie zmienię), że tego typu dodatki powinny pojawiać się bezpłatnie w Internecie...

JACEK ILCZUK



SSI/Mindscape 1997

Optimus Bis

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 71%

Dźwięk: 83%

**Ogółem: 62%**

Wymagania sprzętowe

486SX/25, 8 MB RAM,

CD-ROM 2x, oryginalny Age of Rifles

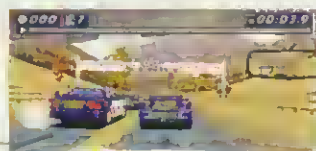
## RALLY CHAMPIONSHIP THE X-MILES ADD-ON

Przeczuwałem to... Od kiedy zacząłem grać w Rally Championship i wgrzyłem się w nią nieco, czekałem, kiedy twórcy wprowadzą na rynek jakieś dodatki – 28 aesów to zbyt mała nawet dla przeciętnego gracza. Ca innego dla mania... Trena-

walem przez dwa miesiące na jednej trasie tylko po to, aby na Gambleriadzie usłyszeć od zwycięzcy turnieju RC, że najlepszy czas, jaki osiągnąłem jest i tak a dwie sekundy gorszy... grhrr...

Ale i dla takich maniaków, i przede wszystkim dla nich,

przeznaczono The X-Miles (czyżby miało to coś wspólnego z Davidem Duchavnym?)



add-on, czyli 10 nowych, szalonych oesów!

Poprawiona grafika – teraz już praktycznie nie ma się da czego przyczepić, nawet The Need For Speed 2 wymięka: tu jakaś wysoka skala po prawej, tu po lewej drewniana barierka,





# CAPITALISM PLUS

Rzadka zdarzają się gry, które służąc rozrywce, zawierają tak wielki ładunek dydaktyczny. Do nich z pewnością należą Capitalism i jego remake – Capitalism Plus.

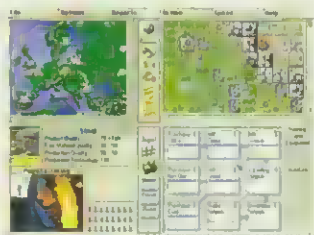
W porównaniu z wersją sprzed półtora roku, Capitalism Plus nie zaskakuje niczym nowym, a różnice są kosmetyczne. Nadal gracz wciela się w postać raczkującego kapitalisty, który zaczyna bogacić się na handlu, by z czasem rozpocząć produkcję raflną, potem przemysłową,

gieldzie, a także a szkolenie pracowników – kasztowne, ale zwiększające wydajność.

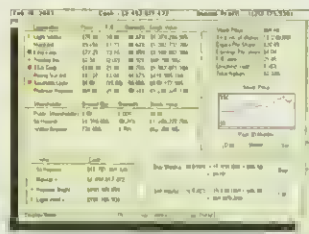
Rynek w grze jest do przesady walny: bez barier celnych, podatków, kancesji (czyli, po prostu, łapownictwa) i radośnej twórczości wszelakich ministerstw – prawa pawielaczowego. Niemniej jednak w tak wyidealizowanej sytuacji można zrozumieć, co znaczy prawdziwa konkurencja. Na obniżanie cen naszych towarów inni przedsiębiorcy reagują natychmiast albo podobnymi obniżkami, albo poprawą jakości oferowanych przez siebie wyrobów. Niekiedy, aby wypramować swój produkt na rynku apanowanym przez inne firmy, należy uciec się do dumpingu. Lepiej

jednak pajawić się na nowym rynku przed konkurencją, przyzwyczaić klientów do swojej marki i zmuszać pozostałych graczy do nerwowych ruchów. Ta wszystka jednak było i w poprzedniej wersji gry.

A nowe rzeczy? Nieco staranniejsze opracowanie graficzne, edytor map, a także gotowe mapy krajów, kontynentów i świata (przy czym strefy klimatyczne generowane są z dużą dawałnością – zdarzyło się np., że Warszawa została umieszczona w klimacie tropikalnym).



wreszcie badania naukowe mające na celu opracowanie nowych produktów i ulepszanie obecnych już na rynku. Rozbudowując firmę należy dbać o jej image i reklamę, pozycję na



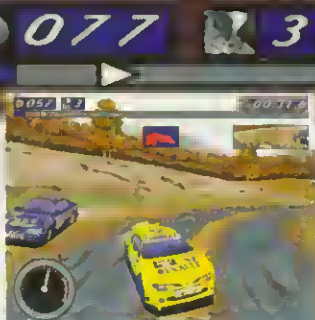
Największe zmiany zaszyły w menu konfiguracyjnym (4 ekrany do określania celu gry!) i produktach (80 nowych, w tym m.in. DVD Player i Internet-

TV), które można wytwarzać i sprzedawać w trakcie gry.

Capitalism Plus raczej nie zainteresuje posiadaczy pierwszej części – ci znajdą tu niewiele nowego. Natomiast wszyscy, którzy mają coś wspólnego z ekonomią, a nie wiedzieli dotąd, że istnieje gra Capitalism, powinni się nią koniecznie zainteresować. Na jednym z amerykańskich uniwersytetów już uczą prawideł rynku, karzącą z tej gry.

SIR HASZAK

**Interactive Magic '97**  
**MarkSoft**  
 Strategiczna  
 PC CD-ROM  
 Grafika: 67%  
 Dźwięk: 65%  
**Ogółem: 82%**  
 Wymagania sprzętowe:  
 386DX/40, 4 MB RAM, CD-ROM 2x



a za nią przepaść... O! Właśnie wpadamy „dwie paki” da tunele, za nim astry zakręt w prawo i przed maską wyrasta złoty jesienny las... Rewelacja!

Obok trasy umieszczono normalne szerokie pabacza, jazda po nich co prawda nie wymaga

zmniejszania prędkości (na prostych), ale przyczepność jest zero. Dabry czas można osiągnąć tylko i wyłącznie trzymając się środka taru i jadąc pięknymi, kontrolowanymi paśli-zgami.

Trochę podniesiono poziom trudności, ale niezbyt dużo, oraz zwiększona REALIZM! Reszta pozostała bez zmian. Ten sam dźwięk i muzyka i, co najgorsze, te same samochody. A tak czekałem na Toyotę Celicę i Peugeata 306... a może jeszcze

Citroen ZX? Ach, rozmarzyłem się...

Cóż, pozostaje czekać dalej... Mam nadzieję, że Europress i Magnetic Fields nie spoczną na laurach i będą stale powiększać rodzinę Rally Championship.

Jak nietrudno się domyślić, gorąco polecam The X-Miles wszystkim wielbicielom RC, a sam czekam na jeszcze więcej i więcej, w tym na nowe samochody!

WIKTOR KOZŁOWSKI



**Rally**  
 Magnetic Fields/Europress 1997  
 L.E.M.  
 Wycigi/Symulator  
 PC CD-ROM  
 Grafika: 85%  
 Dźwięk: 75%  
**Ogółem: 82%**  
 Wymagania sprzętowe:  
 486DX4/100, 8 MB RAM,  
 CD-ROM 2x

# RAVAGE D.C.X

W dacie akceleratorów 3D magłoby się wydawać, że gry zręcznościowe wykorzystujące technikę Full Motion Video (jak

riusz akcji jest starannie opracowany i rozrywek nie brakuje.

Pałożano duży nacisk na to, aby gracz czuł się częścią akcji.



Rebel Assault) umarły. Byłem a tym święcie przekonany da momentu, gdy ujrzałem Ravage D.C.X, strzelankę stworzoną przez Rainbaw Studio.

Fabula gry jest prosta jak konstrukcja cepa. Jej szkieletem jest mocna astatnio wykorzystywany temat inwazji Obcych na Ziemię. Bahater, którym sterujesz, superkamandas, ma za zadanie wyczyścić sześć wrażeń baz umiejscowionych na różnych ciałach niebieskich o odmiennym klimacie oraz wykonać podobną misję na Ziemi.

Ravage atakuje nasz zmysł wzroku w jednym z trzech trybów: 320x240 w 256 kolorach, 320x240 w 65 tysiącach kolorów lub 640x480 (również Hi-Color). Ostatni tryb osiągnięty jest poprzez rozdychanie tego mniejszego, więc nie ma w jego przypadku mowy a lepszej jakości obrazu. Mimo wszystko gra jest nadspodziewanie miła dla oka. Wszystkie rysunki są perfekcyjnie renderowane, a mimo użytej techniki krajobrazy nie zięją sztucznością i sterylnością. Jest to tym bardziej dziwne, że technika wideo zastala użyta jedynie da przeniesienia z rzeczywistości



obrazów eksplazji. Reszta jest wynikiem bujnej wyobraźni i cięż-

kiej pracy grafików. Stworzone przez nich światy zaskakują nas swą sugestywnością i realizmem. Ma w tym swój udział dbałość o szczegóły. Obcy i stworzone przez nich cybargi paruszają się stasawnie da swej anatomicznej budowy. Ba, nawet pajazdy, którymi się przemieszczają, są da nich dopasowane.

Akcja gry zaskakuje swą dynamiką i licznymi zwrotami. Nasz bohater jest teleportowany na miejsce, z którego rozpoczyna misję. Tam parywa najbliższy środek lakamacji lub przemieszcza się na piechatę i systematycznie likwiduje przeciwników. Scena-

Nieważne, czy karzysta ze skutera, motocykla czy zjeżdża po rynninie. Celowanie nie jest już tak nienaturalnie klapatliwe jak w innych tega typu produkcjach. Sprostac musimy natomiast wrogom nacierającym chmarami ze wszystkich stron. Do obrony mamy karabin laserowy i granaty. Główną trudnością jest przyznanie odpowiedniego priarytetu celom i potraktowanie ich odpowiednią bronią. Czasami nasz komandas staje w miejscu i może swobodnie abrać się wokół własnej osi. W takich wypadkach radar pomaga nam wykryć zbliżający się atak. Często jednak nie mamy tego ułatwienia i musimy zdać się na własną intuicję.

Przeciwnicy w grze dyspanują pewną inteligencją. Aby przejść dalej, musimy zniszczyć pewne kluczowe cele. Jeżeli nie zrabimy tega od razu, pajawiają się one potem. Dzięki temu gracz częściawo pozbywa się wrażenia linearności akcji.

Ravage gadny jest polecenia. Miłośnicy tega typu gier z pewnością się nie zawiadą.

**BRYS**



**RAVAGE D.C.X**

Warner Interactive 1996

Optimus Bis

Strzelanka

PC CD-ROM

Grafika: 80%

Dźwięk: 70%

**Ogółem: 73%**

Wymagania sprzętowe: Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 2x



# iF-16 FIGHTING FALCON

GAMBLER

F-16 to wciąż jeden z najpopularniejszych samolotów świata, choć nieco już przestarzały. Pojawienie się F-16 na rynku lotniczym było swego czasu małą rewelacją, jest ta bawem pierwszy komercyjnie dostępny myśliwiec zbudowany na bazie płatowca a zachwianej stateczności, wykonany w konwencji jednosilnikowej i wykorzystujący metodę sterowania fly-by-wire.

Da tej pary komputerowych symulatorów F-16 powstało niezbyt wiele (nie liczę tutaj gier oddających da naszej dyspozycji więcej niż jeden typ myśliwca), choć obok tych, które wydano, nie sposób przejść obojętnie – dość wspomnieć świetną strzelankę Strike Commander czy też arcyrealistyczne symulatory Falcon 3.0 i Back To Baghdad. Tę ostatnią szczerze polecam, choć może odstraszyć wielu graczy stopniem złożoności.

Najnowszy symulator F-16 to iF-16 Fighting Falcon stworzony przez zaufaną dla rozwoju komputerowych symulacji firmę Digital Integration. Można powiedzieć, że jest ta symulator „śro-

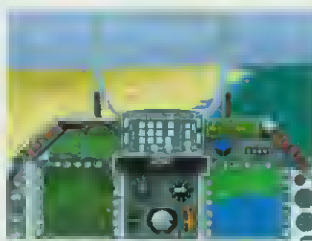
ka” – nie tak skomplikowany jak Falcon 3.0, ale jednocześnie zachowujący wiele zaaprzędkowania oryginału.

Choć Fighting Falcon ukazuje się w bardzo trudnym dla twórców symulatorów okresie, krótko po premierach Camanche 3 i, co ważniejsze, F-22 Lightning ze wspaniałym fotorealistycznym odwzorowaniem terenu, to jest tu kilka smaczków, których nie sposób nie zauważyć. Przede wszystkim bardzo dobre wrażenie robią wszystkie obiekty na ziemi – jest nawet piechota (podobnie jak w Hindzie nie można jej zlekceważyć). Grafikę wzbogacono a bardzo efektowne chmury – niestety, ich obecność powoduje spowolnienie generowania obrazu mniej więcej o 50%.



Skoro już o szybkości pracy mowa, ta z tej produkcji DI powinni być zadowoleni także posiadacze słabszych maszyn, a to dzięki dużym możliwościom konfiguracji szczegółowości grafiki. Pozwala to na całkiem przyzwoitą grę już na P90.

Efekty dźwiękowe stoją na najwyższym poziomie. Dostojnym pomysłem było wprowadzenie efektu „tła radiowego”, czyli



generowania transmisji radiowych pomiędzy naszymi skrzydłowymi i ziemią. Razem z muzyką bardzo dynamizuje to grę – choć przydałaby się większa losowość awy komunikatów, tak aby nasz skrzydłowy nie rozpaczynał każdej misji sakramentalną formułką „Let's go kick some ass”...

Przyjemnym zaskaczeniem był dla mnie bardzo realistyczny model lotu, dorównujący, o ile się zdążyłem zorientować, temu używanemu w Falcon 3.0. Symulowane jest tu nie tylko zachowanie płatowca, ale i reakcje organizmu pilota. Dostojnie obrazuje to blackout – jeśli raz „straciliśmy wzrok”, ta następnym razem nasza odporność na przeciążenia maleje.

Wyposażenie kabiny jest oczywiście uproszczone – nie przesadzana jednak, dzięki czemu udało się znaleźć złoty środek pomiędzy realizmem a grywalnością. Symulowana jest tutaj współczesna wersja F-16, wyposażona w kolorowe ekrany MFD, unawocześniony radar i przede wszystkim zasobniki ze sprzętem LANTIRN, co przybliża możliwości operacyjne F-16 do myśliwca Su-27 standardowo wyposażonego w czujniki podcierwieni.

Do naszej dyspozycji stoją trzy kampanie, kilkanaście misji pojedynczych i tyleż treningowych rozgrywanych nad Izraelem, Cypr i Koreą Północną. Nie zastosowano tu algorytmów „automatycznej generacji działań wojennych”, jak to było w EF2000. Misje w kampaniach zmieniają się losowo, co częściowo pozwala uniknąć nużenia gracza wykonywaniem w nieskończoność tych samych zadań. Poza samym lataniem możemy zresztą obejrzeć sobie bardzo ładnie wykonane, choć pełne błędów merytorycznych intro oraz filmy ilustrujące przebieg kampanii.

iF-16 z pewnością nie jest rewelacją, ale spokojnie można go polecieć wszystkim, którzy tęsknią za porządnym symulatorem w starym dobrym stylu.

GAWRON



**iF-16 FIGHTING FALCON**

Digital Integration/Interactive  
Magic 1997  
MarkSoft  
PC CD-ROM  
Grafika: 80%  
Muzyka: 85%

**Ogółem: 79%**

Wymagania sprzętowe: Pentium  
90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x

# BABA JAGA



Bajka dla dzieci na komputerze? Czy to nie nazywało się kiedyś przygodówką? Otóż nie. Podejście firmy Davidson i polskiego wydawcy gry, CD Projektu, pokazuje, że może to być samodzielny gatunek w niewielkim stopniu związany z klasycznymi grami.

Ta rosyjska bajka spełnia kryteria klasycznego utworu tego typu, czyli opowiada fantastyczną historię z morałem, a jednocześnie uczy czytania i bawi. Dzięki temu nadaje się zarówno dla dzieci w wieku przedszkolnym, jak i dla uczniów pierwszych klas szkoły podstawowej.

Programu można używać w trzech trybach: bajki, przeglądarki i gry. Bajka to nic innego jak opowiadanie całej historii od początku do końca bez żadnych ingerencji dziecka. Jest ono tylko widzem. Przeglądarka pozwala wybrać dowolną scenę z kilkunastu



składających się na bajkę i przejrzyć ją, nie zwracając uwagi na porządek chronologiczny. Najbardziej przypadł mi jednak do gustu tryb gry, z grą rzeczywistą nie mający wiele wspólnego.



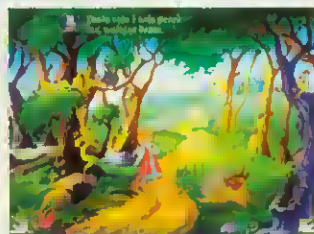
Uruchamiając go dziecko uzyskuje kilka możliwości. Przede wszystkim zaczyna decydować o długości trwania poszczególnych scen. W każdej scenie przebywa tak długo, aż się znudzi i poprosi o kontynuację. Znudzić się jednak niełatwo.

Tekst czytany przez narratora jest również wyświetlany na ekranie. Poszczególne wyrazy są podświetlane w trakcie ich wypowiedziania, co może samo w sobie jeszcze nie uczy czytać, ale na pewno wspomaga tę naukę. W każdej scenie znajduje się ponadto mnóstwo przedmiotów nie mających znaczenia dla fa-



buli, ale stanowiących dodatkową atrakcję. Kliknięcie w dowolnym miejscu ekranu wywołuje jakąś krótką, zabawną animację, a niekiedy nawet dłuższą scenkę połączoną z piosenką. Szukanie wszystkich ruszających się przedmiotów daje wiele zabawy i znacznie wydłuża chwile spędzone z Babą Jagą (sama bajka trwa kilkanaście minut).

Narzucony przez Davidsona wysoki poziom oprawy programu, niezwykle ważny w przypadku produktów skierowanych do dzieci (wszak nie zwracając one uwagi na walory merytoryczne), został przez wydawcę polskiej wersji utrzymany. Do kolorowej grafiki i zabawnej często animacji dodano dobrej jakości ścieżkę dźwiękową, w nagraniu której brał udział m.in. Piotr Fronczewski, użyczając głosu postaci narratora - Dziadka Myszy. Bez zarzutu pozostaje też



poligrafia (wrażenie robi zwłaszcza pudełko stylizowane na książkę).

Baba Jaga stanowi pierwszą część serii, na którą złoży się 10 bajek z 10 krajów. Jakość programu jest znakomita, „grywalnością” dorównuje on takim przebojom, jak seria Putt Putt, choć poziom trudności jest tu zdecydowanie niższy i przez to całość wydaje się ciut za krótka. Mimo tego myślę, iż może to być niebawoma gratka (tym bardziej że Putt Putta w Polsce jeszcze nie ma) dla wszystkich rodziców chcących, by ich pociechy zapoznały się z grami.

PAŁCJUSZ

Davidson 1996
CD Projekt
Bajka
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 89%
<b>Ogółem: 83%</b>
Wymagania sprzętowe 486 DX/
33, 4 MB RAM (Windows 3.11).
8 MB RAM (Windows 95),
CD-ROM 2x



BLUE BYTE SOFTWARE PREZENTUJE

# EXTREME VASSAULT

ZABÓJCZA AKCJA • NIESAMOWITA PRĘDKOŚĆ • WSPANIAŁA GRAFIKA 3D

TWÓRCÓW TAKICH HITÓW JAK:  
THE SETTLERS®  
ARCHIMEDEAN DYNASTY®  
BATTLE ISLE®

GAMBLER 10/97

**94%**

SECRET SERVICE 7-8/97

**9/10**

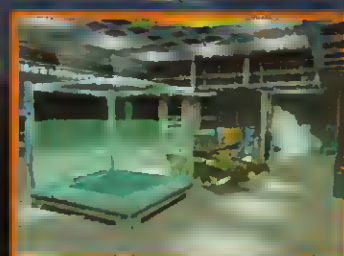
RESET 8/97

**9/10**

„Uwaga: Absolutny Killer!!!  
Jakość sama w sobie!!!  
Rewelacja!!!”  
Reset 8/97



ZDOMINUJ PRZESTWORZĄ I ZIEMIĘ HELIKOPTEREM BOJOWYM SIOUX AH-23 ORAZ GÓŁGEM NAJNOWSZEJ GENERACJI T-1.  
EXTREME ASSAULT™ TO SUPER SZYBKA AKCJA 3D ZE SZCZEGÓŁOWĄ GRAFIKĄ JAKIEJ NIGDY PRZEDTEM NIE WIDZIAŁEŚ.  
OD TEJ AKCJI NIE MA UCIĘŻKI!



CD PROJEKT®

Biurowo: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51. Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz ul. Jagiellońska 70/3, tel. (0-52) 46 13 37;  
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

# Wraca!

GamblerClub powraca. Po przedłużających się (z najrozmaitszych powodów, w większości niezależnych od redakcji) perturbacjach, wznawiamy jego działalność – w zupełnie odmienionej formule. Oto wszyscy posiadacze kart GC mają możliwość dokonywania zakupów oprogramowania w wymienionych sklepach komputerowych ze zniżką 5%! Wystarczy tylko przy dokonaniu zakupu wylegitymować się ważną kartą i – jeśli poprosi o to obsługa sklepu – okazać jakikolwiek dowód tożsamości.

Informujemy też, że karty GC zastały rozesłane do wszystkich aktualnych członków GamblerClubu, wraz ze stosownym przedłużeniem terminu ich ważności (ahy wyrównać opóźnienie). Wszystkich oczekujących przepraszamy. Na koniec przypominamy, że członkiem GamblerClubu zostaje każdy prenumerator Gamblera.

Placówki handlowe zainteresowane przystąpieniem do klubu prosimy o kontakt z redakcją.

## Pracownia Komputerowa AB

ul. Rzemieśnicza 13  
32-400 Myślenice

## ADAP – Stoisko Firmowe

ul. Przemysłowa 3  
40-282 Katowice

## AGA Electronics

ul. Ks. Skorupki 2  
16-300 Augustów

## AMICOM

ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82  
22-400 Zamość

## ARR GROUP

tel. (012) 22 97 47  
<http://www.arr.com.pl>

## ART-COM

ul. Grunwaldzka 120  
32-510 Jaworzno

## A.T.K. Mega Arts

ul. Stajera 1  
07-412 Ostrołęka

## CD-MEDIA

ul. Prosta 5  
87-100 Toruń

## CD Perfect

ul. Granitowa 13  
93-521 Łódź

## CD Projekt – sklep firmowy

ul. Indyjska 25a  
03-957 Warszawa

## CD Projekt – sklep firmowy

ul. Pereca 2  
00-849 Warszawa

## CD Projekt – sklep firmowy

ul. Starowiślna 65  
31-052 Kraków

## CD Projekt – sklep firmowy

ul. Jagiellońska 70/3  
85-027 Bydgoszcz

## Daniel PPH

ul. Witosa 4  
87-800 Wrocław

## DeMeN Komputer

ul. Strzelecka 17  
87-200 Tomaszów

## DIGITEL

ul. Cechowa 2  
43-300 Bielsko-Biała

## Galeria Programów

ul. Mały Rynek 4  
31-041 Kraków

## Księgarnia „Wojciech Skolik”

ul. Wolności 62  
41-500 Chorzów

## FLOP

ul. Wieluńska 28  
42-200 Częstochowa

## Floppy Computer Systems

ul. Grudziądzka 45  
87-100 Toruń

## GIL

ul. Kard. Wyszyńskiego 13  
70-200 Szczecin

## GOLDREGEN

Al. Najświętszej Marii Panny 11  
42-200 Częstochowa

## HDD-Komputer

ul. Głębocka 2  
43-300 Bielsko-Biała

## INFOLAND

Plac Wolności 15  
19-400 Olecko

## IP Wieluń

ul. Kaliska 5  
98-300 Wieluń

## Kombit

os. Wichrowe Wzgórze 105A  
61-674 Poznań

## Mawix

ul. Jana z Kolna 2  
81-348 Gdynia

## Pendex

ul. Pułtуска 20C (Pawilon „Optymista”)  
06-400 Ciechanów

## PIXEL

ul. Rzeźnicza 5  
50-129 Wrocław

## Rescom

ul. 10 lutego 23  
81-364 Gdynia

## BHU Share

ul. Zielona 14J/5  
47-220 Kędzierzyn-Koźle

## Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski”

ul. Wileńska 57/42  
95-200 Pabianice

## WAM-CD

ul. Krótka 21  
58-500 Jelenia Góra

## XYZ

ul. Okopowa 8  
20-022 Lublin

**Jeżeli jesteś członkiem GamblerClubu**

**uzyskasz w nich zniżkę 5%!**



# CRASH



Jaton Corporation, firma zajmująca się produkcją kart graficznych, ogłosiła 3 czerwca bieżącego roku, że w swym najnowszym akceleratorze o nazwie Blaze 3D Ultimate zastosuje kość Tridenta, 3DImage 975. Miesiąc później kartę tę otrzymaliśmy do testów.

3DImage 975 to chip, którym firma Trident zadebiutowała na rynku akceleratorów grafiki 3D. Ten 64-bitowy układ zasadniczo bazuje na chipsecie ProVidia 9685, od którego różni się nowym engine'em o nazwie rCADE 3D, a więc możliwością przyspieszania trójwymiarowych animacji. 3DImage oferuje wszystkie potrzebne dziś funkcje 3D (o akceleratorach 3D pisaliśmy w temacie numeru Gambler 3/97), takie jak: sprzętowe teksturowanie z zachowaniem odpowiedniej perspektywy, dwuliniowe i trzyliniowe filtrowanie tekstur (z MIP-mappingiem) i cieniowanie metodą Gourauda. Chip radzi sobie też bez problemów z animowanymi oraz przezroczystymi teksturami, a także zdolny jest wygenerować efekt mgły. Aplikacja-om daje również dostęp do 16-bitowego bufora Z.

Wydawaloby się, że 3DImage to kolejna kość o możliwościach zbliżonych do sławnego S3 ViRGE. Otóż nie – chip Tridenta różni się od większości prostych akceleratorów 3D tym, że ma zintegrowany koprocesor wspomagający operacje geometryczne (Geometry Setup Engine)! Podobnie jak dużo droższa kość firmy Rendition – Verite, stosowana np. w 3D Blasterze PCI.

Oprócz tego 3DImage oferuje specjalny system o nazwie TrueVideo. Wspomaga on odtwarzanie wideoklipów w dowolnym formacie (MPEG, AVI, QuickTime). Aby odgrywane przez nią filmiki prezentowały się bardzo ładnie, kość Tridenta stosuje tzw. interpolację horyzontalną (poziomą), wertykalną (pionową) oraz diagonalną (ukośną), polegającą na uśrednianiu wartości koloru między dwoma sąsiednimi pikselami we wszystkich trzech kierunkach – poziomym, pionowym i ukośnym. W efekcie działa to jak coś w rodzaju antyaliasingu; obraz wideo jest lekko rozmywany. Interpolację można przyrównać też do dwuliniowego filtrowania tekstur, ale stosuje się ją do filmów wideo. Ponadto 3DImage bardzo dobrze radzi sobie z płynnym odtwarzaniem wszelkich wideoklipów, przy czym ma możliwość obsługi dwóch potoków wideo jednocześnie – umożliwia to wygodne prowadzenie wideokonferencji, w której mamy dwa ruchome obrazy: lokalny i odległy.

Karta Blaze 3D Ultimate korzysta z wszystkich możliwości chipu 3DImage, także z wyjścia TV Out – oznacza to, że do akceleratora możemy podłączyć 29-calowy telewizor i na nim zagrać sobie partyjkę Quake'a!

Blaze 3D ma zainstalowane fabrycznie 2 MB bardzo szybkiej pamięci SGRAM, którą można rozszerzyć do 4

MB. Karta ma aż 230-megahercowy układ RAMDAC (dla porównania: ViRGE ma 135 MHz, zaś Matrox Millennium 220 MHz), co umożliwia jej „wyciągnięcie” bardzo wysokich rozdzielczości przy dużej liczbie kolorów (oczywiście, potrzeba wtedy 4 MB pamięci). Oznacza to np. maksymalną rozdzielczość 1600×1200 punktów przy 65 tys. kolorów i ergonomicznej częstotliwości odświeżania 72 Hz bez przepłotu! Tryb TrueColor

gra wyraźnie przyspieszyła oraz dalo się zauważyć filtrowanie tekstur.

Do filtrowania tekstur mam małe zastrzeżenia – karta nie robi tego tak dokładnie, jak Voodoo Graphics, Verite czy ViRGE. Mimo lekkiego rozmycia tekstur nadal widać kwadraciki, co prawda nie tak wielkie jak bez filtrowania, ale jednak są. Blaze 3D miał też problemy z korekcją perspektywy, jednak trzeba się było dobrze przypatrzeć, aby to wychwycić. Karta czasem niepoprawnie implementowała rozkazy Direct3D, czego efektem były lekkie zniekształcenia obrazu w teście 3D WinBench 97. W grach nie pojawiły się problemy tego typu.

Do karty Blaze 3D Ultimate

# Blaze 3D Ultimate

(16,7 mln barw) karta może pokazać w rozdzielczości 1024×768 (75 Hz, wymagane 4 MB SGRAM) lub 800×600 (160 Hz), jeśli mamy tylko 2 MB pamięci.

Co ważne dla graczy, karta ma w ROM implementację VESA 2.0, nie ma więc potrzeby uruchamiania SciTech Display Doctora za każdym razem przed zagranieniem w Quake'a czy Duke Nukem 3D.

Mogłoby się więc wydawać, że Blaze 3D Ultimate to karta wręcz idealna. Otóż tak różowo wcale nie jest. Wbrew napisowi na pudełku: „Fastest Speed 2D, 3D and TrueVideo Accelerator”, akcelerator Jatonu nie okazał się najszybszy. Benchmark Chrisa Dials w trybie VGA pokazał mi 59,2 klatki na sekundę (przeciętny ViRGE osiąga powyżej 77 klatek), dopiero w trybie SVGA Blaze „wyciągnął” przyzwoite 24,8 klatki (podobnie jak inne szybkie karty). W Windows karta ma osiągi na dość wysokim poziomie, jednak nadal brakuje jej jeszcze trochę do poziomu Stealth 3D 2000, Mystique czy kart opartych na chipsecie ET-6000.

Blaze 3D Ultimate ma dobre drivery dla Direct3D, nie sprawiły mi większych problemów z pakietem DirectX (co miało miejsce w wypadku tanich kart ViRGE). HellBender poszedł bez najmniejszych problemów, zaś po włączeniu opcji „Use hardware 3D accelerator”

dołączony jest znakomity zestaw oprogramowania. Składają się na nie przede wszystkim sterowniki dla najpopularniejszych systemów operacyjnych (Windows 3.1, 95, NT 4.0 i OS/2 Warp), ale także drivery dla AutoCAD-a czy 3D Studio.

Graczy najbardziej zainteresuje wartość pięciu (!) płyt znajdujących się w pudełku z kartą. Pierwsza zawiera wspomniane sterowniki, programy do odtwarzania filmów MPEG i przykładowe wideoklipy w tym formacie. Na kolejnych znajdują się dwie PEŁNE wersje gier: Virtua Fighter Remix oraz Daytona USA, a także demo gry Virtua Squad. Do Blaze dołączony jest również krążek z programem TriSpectives do trójwymiarowego modelowania.

Blaze 3D Ultimate to na pewno ciekawa propozycja, zwłaszcza dla graczy: przystępna cena, duże możliwości i świetne oprogramowanie.

PiŁA (pila@pol.pl)



PS. Więcej informacji można znaleźć na serwerach: [www.tridentmicro.com](http://www.tridentmicro.com) oraz [www.jaton.com](http://www.jaton.com)

Dystrybucja w Polsce: Tornado, 00-957 Warszawa, ul. Kierbedzia 4, skr. poczt. 61, tel. (022) 40 01 03, 40 21 71

Cena: ok. 350 zł + VAT (wersja z 4 MB RAM)



# PRZECZYTAJ, POSŁUCHAJ, WYBIERZ!



szukaj w kioskach  
**ENTER**  
**10'97**



**T**est kart  
dźwiękowych

20 modeli  
kart  
dźwiękowych

Pełny przegląd  
oferty  
rynkowej

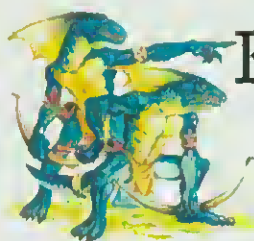
**P**róbne  
nagrania  
na krążku  
Enter CD  
w formacie  
CD-Audio

Do odsłuchania  
wystarczy  
odtwarzacz CD

**R**aport:  
Napędy  
i nagrywarki CD

Wybór napędu  
i techniki  
nagrywnia

Nowe  
technologie  
nowe  
standardy



# Konkurs Warhammera – rozwiązanie

**Nadszedł wreszcie  
czas na rozstrzygnięcie  
konkursu  
Warhammera z nr. 6/97  
Gamblera. Zanim  
jednak pojawią się  
nazwiska zwycięzców,  
podam poprawne  
odpowiedzi na pytania  
konkursowe.**



1. Rasa, która wywołała Czarną Plagę w Imperium, to Skaveni.
2. Najpotężniejszym z czterech bogów Chaosu jest Khorne. Pytanie to wzbudziło najwięcej kontrowersji, dodam więc, że jest to

wyraźnie napisane w dodatku „Warhammer Armies: Chaos” na stronie 7.

3. Urian Poisonblade zginął w pojedynku z Tyrionem.
4. Fanatyków znajdziemy w szeregach piechoty Night Goblinów.
5. Manfred von Carstein był ostatnim z książąt-wampirów z Sylvanii.
6. Miecze noszone przez Elektorów to Runefangi.

Wszystkim, którzy poprawnie odpowiedzieli na pytania gratuluję, a tym, którym się nie udało, życzę szczęścia w następnych konkursach. A teraz pora wymienić zwycięzców – pięć osób, które otrzymają nagrody rzeczowe ufundowane przez firmę Games Workshop.

- |              |                                     |
|--------------|-------------------------------------|
| I miejsce:   | Tomasz Janeczko<br>z Dzierżoniowa   |
| II miejsce:  | Joanna Kowańska<br>z Warszawy       |
| III miejsce: | Waldemar Huta<br>z Sosnowca         |
| IV miejsce:  | Marcin Piotrowski<br>z Kielczowa    |
| V miejsce:   | Bartosz Jabłoński<br>z Białegostoku |

Jeszcze raz gratuluję dobrych odpowiedzi i życzę miłego grania nowymi figurkami. Nagrody zostaną rozesłane pocztą, gdy tylko dotrą do nas z Anglii.  
Frogger

## Escape – audiotele

**Lipiec 1997**

- |                                    |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 1. Jadwiga Błaszczak, Lubaczów     | 15. Sławomir Para, Skoczów         |
| 2. Maciej Chojnacki, Poznań        | 16. Marek Piekarski, Warszawa      |
| 3. P. Chromańska, Białystok        | 17. Mariusz Przybyła, Lubaczów     |
| 4. Michał Dramowicz, Olsztyn       | 18. Stanisław Rudzki, Zielona Góra |
| 5. Krzysztof Dworakowski, Warszawa | 19. Andrzej Stolarczyk, Małkinia   |
| 6. Dariusz Gluda, Cieszyń          | 20. Ewa Szeląg, Stary Jarosław     |
| 7. Dariusz Grochulski, Ustka       | 21. Hanna Szymańczak, Pruszków     |
| 8. Mirosław Kachniarz, Sosnowiec   | 22. Marcin Szymczak, Turek         |
| 9. Michał Kierasiński, Radom       | 23. Mr Toruń, Toruń                |
| 10. Piotr Kozłowski, Kielce        | 24. Paweł Walczyk, Białystok       |
| 11. Robert Kozłowski, Ustka        | 25. Wiesław Warakomski, Suwałki    |
| 12. Konrad Kubuj, Warszawa         | 26. Wojciech Widniczuk, Suwałki    |
| 13. Leszek Motyka, Dzięgielów      | 27. Cezary Wiktor, Malechowo       |
| 14. Artur Nachnybida, Ustka        | 28. Malina Zielińska, Sosnowiec    |



Widziane z Zacisza

# Co ja tutaj robię?

Od razu na wstępie, tytułem wyjaśnienia czy czegoś innego, dwie rzeczy. Chyba że mi się coś jeszcze przypomni, to będzie tych rzeczy więcej. Więc po pierwsze – może ktoś jeszcze pamięta, było takie pismo o groch komputerowych, co to dociągnęło do pięćdziesiątki i dostało zawoł. Nazywało się Top Secret, a ja miałem szczęście/nieszczęście (właściwie podkreślić) być jego ostatnim redaktorem nocelnym (w sumie było dwóch, jeden był pierwszy, drugi ostateczny). Któregoś dnia w czasie wakacji roku bieżącego wpadł do mnie Haszok, wcisnął w rękę podgryziony ołówek i kowalek popieru, po czym mówi: „Mosz Borek, pisz”. Więc piszę.

Po drugie, dlaczego Zacisze jest wielką literą? A bo to taka metafora i w ogóle bardzo wyszukana koncepcja. Z Zocisza, bo ode mnie z domu no Zociszu w Warszawie (blisko McDonald'sa, kto zna okolicę to wie). A równocześnie z zacisza, bo tu u nas w domu raczej spokój (nie licząc elektryków, którzy przez ostatnie dwa tygodnie robili demolkę) i wielki świat gier komputerowych oglądamy sobie od ubiegłego roku z zielonej trowki, choć nie do końca.

Więc teraz chyba już wszystko jest jasne – ktoś (czy też może Ktoś?) w Gomblerze

uznał, że mam co miesiąc wypocić z siebie jakiś komentarz no temat. Na szczęście nie zostało ustalone no jaki temat, więc mam pewną swobodę. W tajemnicy przyznam, że w tydzień po wizycie Haszaka dzwonili z innej redakcji. No cóż, nie zowśze festina lente...

No dobra, to było tak trochę luźno i tytułem wstępu, ale warto by napisać coś trochę poważniejszego. Dłoo mnie ze zrozumiałych względów nojciekawsze w ostatnim czasie są wstrząsy no rynku prosy growo-komputerowej. Kiedy to piszę, wstrząsy jeszcze nie ustoły i nie bardzo wiadomo, jak będzie ten rynek wyglądać w październiku, kiedy będziecie czytać ten tekst, ale przynajmniej rzućmy okiem no sytuację. Konkretnych nozw nie będzie, ale jak ktoś chce zgadywać – śmiało, żyjemy w wolnym kraju.

Przez kilka lat na rynku niewiele się działo – wychodziły trzy do pięciu tytułów w jednej albo dwóch ligach. Potem zoczęło się robić odrobinę gęściej, pojawiły się ze dwa dodatkowe tytuły, które z rocji zasięgu i nakładu, albo formuły wydawniczej, należało traktować poważnie. To były takie przedwstrząsy. Gruchnęło dokładnie rok temu. Padł TS. Na rynku

zrobiło się luka. Dużo czasu nie minęło, a pojawił się zupełnie nowy tytuł. To zresztą zapewne nie koniec ruchów na rynku gier, w ciągu najbliższego półroczka można się spodziewać następnych wzlotów i upodków, ale sprawa jest bardzo zognatwno i proszono mnie o jej wykropkowanie: ... .. – .....

Z tym pojawieniem się nowego tytułu też był związany huk. Nie dlatego, że się głośno reklamowali, nie, huk polegał na czymś zupełnie innym. Otóż ten nowy tytuł został wydany przez dużą grupę ludzi bynojmniej w branży nie nowych, którzy odeszli z dotychczasowego swojego pisma (wcale nie był to TS), bo nie odpowiadała im panująca tam atmosfera. Szczegółów nie znam, plotek nie powtarzam, domysłami się nie dzielę – ale jeśli nastąpił rozłam, coś tam szwankowało.

Dłoo mnie jest to o tyle interesujące, że na swój sposób zniojome. Co młodszy Czytelnicy mogą o tym nie wiedzieć, ale no wiosną 1992 roku TS przeżył podobną burzę – odszedł z tytułu cały zespół. Tak naprowadę odszedł głównie redaktor naczelny, ale pociągnął zo sobą wszystkich innych. Wśród nich między innymi obecnego redaktora nocelnego tego nowego tytułu, co to się ostatecznie pojawił. Cóż, historio kołem się toczy, albo też raz no woze, a raz koniom lżej...

Nacz. w st. spocz.

Pierwsza w Warszawie Sieć TYLKO dla Graczy !!!

C.R.S. GRANET

UL. PERECA 2

(obok gładki na Grzybowskiej)

to: \* wszystkie komputery MMX, SB16  
\* turnieje, deathmatche i CTF  
\* dla nieśmiały BOT-y  
\* stosi dodatków i map do Quake'a

SIEĆ I GRAJ !!!  
SIEĆ I GRAJ !!!

SIEĆ I GRAJ !!!

Przynies swoją ulubioną grę !!!





Temat numeru

# ECTS '97

Wśród prezentowanych na targach produktów trudno było dopatrzeć się hitu, który mógłby zdeklasować konkurencję. Stawka bardzo się wyrównała, sporo jest bardzo dobrych produktów. Czynnikiem dodatkowo unifikującym wszystkie gry było pokazywanie ich na kartach 3Dfx Voodoo. Programiści, prowadzący przy stoiskach prezentację kolejnych tytułów, wśród

zalet wymieniali takie szczegóły, na które gracz w ogóle nie zwróci uwagi lub zauważy je dopiero po kilkuset godzinach grania. Generalnie, zalety te zwiększają realizm gry oraz jej konfigurowalność, co z kolei ma wydłużyć okres jej atrakcyjności dla gracza (gdy weźmie się pod uwagę nadprodukcję gier, wygląda to na zakładanie pętli na własną szyję; każdy jednak ma nadzieję, że

W dniach 7-9 września odbyły się w Londynie, w hali Kensington-Olympia targi komputerowej rozrywki – Electronic Computer Trade Show. Miasto było jeszcze pograżone w żałobie po śmierci księżnej Diany (pogrzeb odbył się w przeddzień rozpoczęcia targów). Branża zareagowała na to na swój sposób: 21st Century Entertainment ogłosiło wydanie w połowie października nowego produktu, Diana – The Screensaver (patrz: „Drobnym drukem”).

klient wybierze właśnie jego produkt i to nim będzie się bawił przez okrągły rok). Niewielkie różnice w wyglądzie oraz brak czasu na dłuższe pogranie, a więc na dopatrzenie się cech charakterystycznych dla konkretnej gry, dodatkowo zacierały obraz. Jedynym pożytkiem z takich prezentacji jest wniosek, że mamy ustalony standard akceleratorów 3D.



## Na Zachodzie bez zmian

Gdyby porównać stoiska wystawców, okazałoby się, że ciągle najlepiej mają się konsole, a wśród nich dominuje PSX. Enuncjacje Sony, że w tym wieku nie zamierza sprzedawać swojej nowej maszyny, największa powierzchnia stoiska oraz bogata i różnorodna oferta tytułów (w większej liczbie pojawiły się gry RPG i strategiczne) sprawia, że na razie PSX pozostaje niekwestionowanym liderem rynku. Sega próbuje odzyskać utracone pozycje – dementuje pogłoski o przygotowywaniu nowej konsoli, która miałaby się pojawić w przyszłym roku i podkreśla zalety gier na własną platformę (w porównaniu z PSX) – ale analitycy nie wróżą jej wielkiej przyszłości. Nie wielkie stoisko Nintendo sugeruje, że firma nie widzi jeszcze w Europie wielkich pieniędzy – a przynajmniej nie tak wielkich, jak w Japonii czy Stanach (więcej o konsolach na ECTS w następnym numerze).

Dla użytkowników PC nadszedł czas na rozstanie się z 486. Przesiadka na Pentium i wyposażenie go w 16 MB RAM oraz akcelerator 3D to minimum, jeśli chce się korzystać z propozycji zachodnich wydawców, przygotowywanych na koniec tego roku. Inna moda, której z kolei ulegają develope-ry, to przygotowanie sieciowej wersji gry, na dodatek umożliwiającej zabawę przez Internet, IPX i modem. Zapomina się przy tym o 4-osobowych pojedynkach – najnowsze produkty mogą obsłużyć jednocześnie 8, 16, a czasem i więcej graczy.

Czeka nas prawdziwy wysyp strategii czasu rzeczywistego (doczekały się skrótu RTS – Real Time Strategy, co jest pewną miarą popularności), gier 3D oraz klonów Tomb Raidera (niekoniecznie z kobiecym

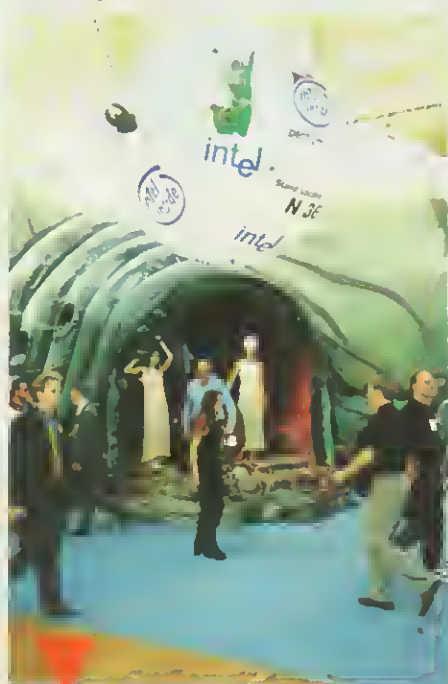
(reklama gry Virus firmy Telstar) rozstawiła tablice ostrzegawcze tuż przed halą i odjechała, zanim policjanci zdążyli wyjąć pałki, aby zaprowadzić porządek.

Inne reklamy były trochę mniej nachalne, ale nie mniej interesujące. Firma Nova Logic, znana ze swych symulatorów, zwoła-



Zdjęcie z Larą Croft (Rhona Mitra) – wśród mężczyzn wielkie poruszenie.

ła konferencję prasową, by ogłosić podpisanie porozumienia z Lockheedem Martinem (patrz: „Drobnym drukiem”), jednym z największych producentów samolotów wojskowych.



Na pierwszym planie Intelowy balon, na drugim – nagi pierś dziewczyny przy wejściu na stoisko Virginu.

## Tytuły

Nie chcę po raz kolejny pisać o głośnych tytułach: Tomb Raider II, Quake II, Hexen II, Dark Reign. To już było w relacji z Atlanty (Gambler 8/97). Ponieważ poziom produktów prezentowanych na ECTS jest wyrównany, pozwalam sobie przedstawić 10 bardzo dobrych gier, które mają szansę stać się przebojami, a nie goszczą zbyt często na pierwszych stronach pism branżowych. Ponieważ nie sposób wymienić wszystkie ciekawe produkty od razu, informacje o nich będziemy sukcesywnie przekazywać w dziale News.

A oto wybrane (całkowicie subiektywnie) tytuły:

### Anno 1602/Sunflowers



Strategia zupełnie nie zauważona w Atlancie, bazująca na pomysle Settlers, ale bardziej złożona, z lepiej rozwiniętym wątkiem ekonomicznym i ograniczeniem roli wojny w rozstrzyganiu sporów. Akcja zaczyna się na początku XVII wieku, czasu kolonizacji nowych lądów. Zadaniem gracza jest opanować i zagospodarować jak największą wyspę, by koloniści byli zadowoleni z jego panowania.

W odróżnieniu od Settlers, gdzie wojna była naturalnym następstwem ekspansji ekonomicznej, w Anno 1602 prowadzenie wojny jest kosztowne i naraża mieszkańców na wiele kłopotów. W miarę możliwości należy więc korzystać z drogi dyplomatycznej.

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95

Termin wydania: listopad 1997

### Blade Runner/Virgin

Gry prezentowano na zamkniętym pokazie, choć tajemnicą wielką nie jest. Ot, aby wzbudzić



Antywirusowa ekipa zaczyna oczyszczać teren przed halą Olympii.

bohaterem). Jak widać, pod względem gatunków i wymagań sprzętowych pecetów, od targów E<sup>3</sup> nic się nie zmieniło.

## Rozpasany seksualizm

Nie mogąc w prosty sposób wykazać wyższości swych gier, producenci nie ustawiali w wysiłkach, by zwrócić na nie uwagę poprzez marketing. Już pierwszego dnia rano, zanim otwarto targi, a tłum kłębiący się przed halą Olympii wypełnił jej wnętrze, na ulicy coś zabuczało, zaśmierało, zostawiło kłęby dymu i zniknęło. Oto superszybka załoga pogotowia antywirusowego



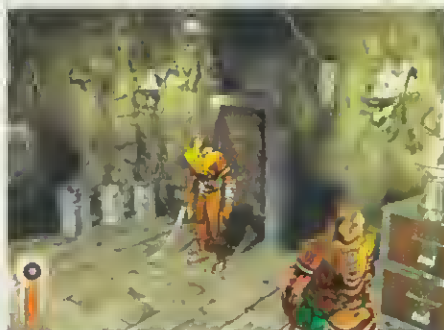
zainteresowanie. A na uwagę rzeczywiście zasługuje: postacie stworzone za pomocą techniki motion-capture perfekcyjnie połączonej z teksturowaniem, znakomita gra światła. Warstwa fabularna – jako detektyw zgłębiając zagadki ciemnego (nie tylko w przenośni) miasta.

Wszyscy, którzy zobaczyli pokaz, byli pod wrażeniem gry. Najlepszą jednak rekomendacją są słowa specja od przygódówek, pracującego w naszej konkurencji: „W tej grze jest wszystko, co chciałem, aby było w przygodówce”.

**Platforma** PC CD-ROM

**Termin wydania** jesień 1997

## Dark Earth/Kalisto Entertainment



Autorzy nazwali tę grę przygodówką w czasie rzeczywistym. Rozwiązujemy zagadki, spotykamy postacie i rozmawiamy z nimi, a rozwój akcji zależy od naszych posunięć. Jeśli dodamy do tego jeszcze 40 rodzajów broni i 6 sposobów walki, okazuje się, że Dark Earth łączy elementy z Tomb Raidera i Quest for Glory.

Akcja gry przenosi nas w czasy antyczne, kiedy deszcz meteorów zamienia Ziemię w pustkowia. Jako Arkhan, Strażnik Ognia w Sparcie, musisz odkryć tajemnice ukryte w ciemnościach spowijających miasto. Znakomita grafika, wykorzystująca wszystkie zaawansowane techniki tworzenia obrazu (m.in. 100 postaci 3D) i ponad 260 lokacji – to powinno na długo przykuć uwagę gracza.

**Platforma** PC CD-ROM

**Termin wydania** październik 1997

## F-22 Raptor/Nova Logic

W najbliższym czasie pojawiły się, względnie pojawia, 3 symulatory F-22. Ten produkt jest o tyle ciekawy dla miłośników symulatorów, że zostanie zrobiony we współpracy z Lockheedem Martinem, producentem prawdziwego F-22. Firmując niejako grę, Lockheed wydelegował Dave'a Fergusona, szefa oblatywaczy, wieloletniego zasłużonego pilo-



## Najbardziej widoczne były firmy oferujące uciechy seksualno-optyczne.

Activision ustawił na stoisku 2 podesty, na których pojawiały się żywe rzeźby. Przedstawiały one postacie z promowanych gier – na długo zamierały w bezruchu i nie zwracały uwagi przechodzących. Dopiero gdy ktoś znalazł się w zasięgu ich rąk, nagle ożywały – łapały go za głowę czy ramię, wywołując strach u ofiary i śmiech licznych obserwatorów. Szczególnie perfidnie działał, wyjątkowo dobrze ucharakteryzowany, potwór z Hexena II.

Team 17 wystawił w tłum gości agresywnym, wścibskiego robaka, który za-



Potwór z Hexena II czyha na ofiarę – oto najbardziej agresywna (względem blisko przechodzących) żywa rzeźba Activision.

czepiał żywe rzeźby na stoisku Activision, przepychał się przez największe tłumy, rozrzucił jadalne robaki i wygrażał fotografom plastikowym pistoletem maszynowym. Naprawdę, trudno go było nie zauważyć.

Intel wypuścił balon sterowany małymi silniczkami, unoszący się nisko nad międzystojkowymi alejkami.

Najbardziej widoczne były jednak firmy oferujące uciechy seksualno-optyczne. Wspañie dziewczyny gościły na stoiskach Acclaimu i SCI. Jedną z hostess firmy Virgin, przebrana



W chwilę po pojedynku na szczycie w grę Worms 2. Andy Davidson (z prawej) przyjmuje gratulacje.



Podrabiane Spice Girls. Chyba można się było nabrac?

za postać z gry, prezentowała nagi biust. Gdy zaczęła do tego rozdawać oczy (po jednym), przed stoiskiem utworzyła się pokaźna kolejka.

Jak zwykle, wszystkich przebił Eidos. Przez jego stoisko przewalały się tabuny urodziwych niewiast. Każdy mógł sobie z

## Drobnym drukiem

21th Century Entertainment zamierza wydać 15 października program Diana – The Screensaver dla Windows 95, w którym znajdują się m.in. zdjęcia księżnej Diany, 10 krótkich filmów z komentarzem, przedstawiających jej życie, cytaty z wypowiedzi księżnej oraz zbiór informacji o niej. Jeden Junt ze sprzedaży każdej kopii programu ma być przeznaczony na Fundusz Pamięci Księżnej Diany.

Inteli, prezentujący na ECTS przydatność procesorów Pentium II w grach, najprawdopodobniej będzie fundatorem nagrody wielkiego konkursu organizowanego przez CD Projekt na Gambleriadzie. Nagrodą ma być, rzecz jasna, komputer z procesorem Pentium II.

Firmy Nova Logic i Lockheed Martin podpisały umowę, na mocy której Nova Logic otrzyma pomoc techniczną przy tworzeniu nowych symulatorów lotu, opartych na produktach Lockheed'a. Ma to zapewnić jak najwierniejsze odwzorowanie rzeczywistego zachowania maszyny w powietrzu. Pierwszym z serii produktów wyprodukowanych w kooperacji będzie F-22 Raptor. Prace nad nim dobiegają już końca.

PAN Technology zaprezentował CopyLok, nową metodę zabezpieczania płyt CD przed kopiowaniem. Kod zabezpieczanego programu jest kompilowany z kluczem software'owym. Zabezpieczenie umożliwia przegranie płyty, ale kopia nie jest traktowana jako twór oryginalny. Na razie 5 wydawców gier zainteresowało się zakupem tej technologii.

Przeboje z konsoli N64 zostały przeniesione na PC CD-ROM. Acclaim zapowiedział wydanie Turoka, a Virgin – Shadows of the Empire autorstwa LucasArts.

7 września na stoisku MicroProse odbył się pojedynek w Worms 2 pomiędzy twórcą gry – Andy Davidsonem a Christopherem Greenem – zwycięzcą turnieju Worms 2 rozegranego dzień wcześniej podczas przyjęcia, którego organizatorem był Team 17.

Najciekawszą transakcją targów był zakup kontrolowany dokonany przez prezesa firmy L.E.M., Marcina Turskiego. Nabył on u jednego z wystawców, za niewygórowaną cenę 5 USD, piracką wersję Command & Conquer: Red Alert. Okładka kompaktu była rosyjskojęzyczna.



nimi zrobić zdjęcia z Polaroidu, a one wprost Ignęły do chętnych. Odbierało to rozum mniej odpornym (biegali do zdjęcia po kilka razy z każdą), a u pięci pięknej, obserwowanej wydarzenia z bezpiecznego dystansu, rodziło uśmiechy politowania. Na ośłodę dla pań Eidos miał też na stoisku dwóch mięśniaków, prawdziwych macho.

## Gwiazdy, gwiazdki i tanie podróbki

Nic tak nie dodaje uroku grze jak asysta jakiejś słynnej gwiazdy. Najbardziej pikantna było z pewnością obecność piątki dziewcząt ze Spice Girls i to podwójnie. Po pierwsze, wzbudziły entuzjazm gdy pojawiły się na stoisku firmy Koch, promując multimedialną encyklopedię Hutchisona. Po drugie, po pewnym czasie okazało się, że to tylko umiejętnie dobrane sobowtóry (przynaję, sam dalem się nabrać).

Drugą, już nie tak całkiem podrobioną postacią była Lara Croft, w którą wcieliła się 21-letnia aktorka, Rhona Mitra. Jej pojawienie (a właściwie wiadomość o jej pojawieniu) wywołało całkowitą blokadę wokół stoiska Eidosu, co przeciągnęło się ponad plan, ponieważ heroina raczyła się spóźnić 45 min. Żywa Lara była nawet podobna do samej siebie, choć miała zdecydowanie mniej trójkątną twarz. Przy okazji promocji Tomb Raidera II, Rhona Mitra reklamowała także siebie (co zresztą nie dziwi) – 10 listopada ukaże się jej debiutancki singel „Getting Naked”, wydany przez Naked Records.



Przedstawiciele Techlandu na swym stoisku w hotelu Hilton.

Eidos (niekwestionowany lider pod względem liczby osób goszczonych na stoisku) zaprosił także reprezentantów narodowej drużyny Anglii w piłce nożnej, Andy'ego Cole'a i Petera Beardsleya, by wsparli promocję nowej edycji Championship Manager II (sezon 97/98).

I właściwie lista gwiazd na tym się kończy (można jeszcze dodać do niej Johna Romero prezentującego Daikatana, Petera Molineux, a także Dzikiego Billa Stealeya,

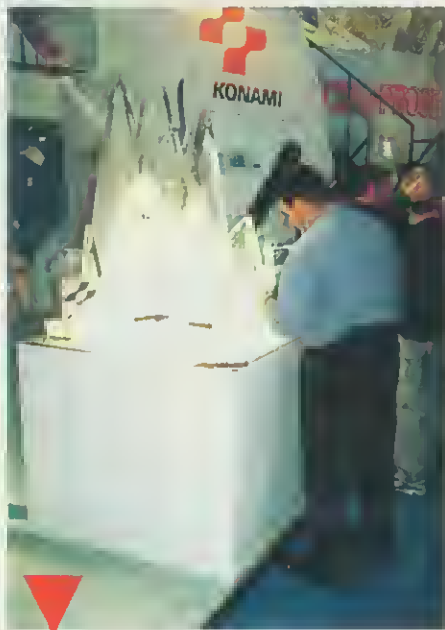
założyciela Interactive Magic). W porównaniu z E3, katalog gwiazd nie wygląda zbyt okazale.

## ECTS a sprawa polska

Imponująco, w porównaniu z latami poprzedni-



Stoiska nie były tak fantastyczne jak na E3, ale też miały swój styl.



Na stoisku Konami panowała już zima i zimowe igrzyska olimpijskie w Nagano. Na zdjęciu – w lodzie powstaje logo imprezy.

mi, prezentowała się ekspozycja polska. Jej głównym atutem było z pewnością stoisko Techlandu, nie znajdujące się na terenach wystawienniczych, ale w zaciszu apartamentu hotelu Hilton, tuż koło Olimpij. Prezentowano tam grę strategiczną Exterminacja, strzelaninę Crime Cities oraz wstępne stadium nowej gry – Crusher, będącej strzelaniną 3D.

Pozostałe gry pochodzące z Polski można było znaleźć na stoisku niemieckiej firmy TopWare (Jack Orlando, powstały w Bielsku-Białej i Earth 2140 rodem z Krakowa) oraz angielskiej Flair (Lew Leon z wrocławskiego Leryx Long-Soft i A.D. 2044 z rzeszowskiego L.K. Avalon).

ta, aby na bieżąco sprawdzał wierność symulacji i sugerował stosowne poprawki.

Simulator przeznaczony będzie przede wszystkim do trybu multiplayer (8 osób będzie mogło grać z jednego kompaktu). Wśród przeciwników znajdują się m.in.: MiG-27, MiG-29, Su-27, EF2000 i Tu-160.

Platforma: PC CD-ROM

Termin wydania: jesień 1997

## Gettysburg/Fraxis

To pierwsza gra Sida Meiera od czasu, gdy odszedł z MicroProse i założył firmę Fraxis. Jak się nietrudno domyślić, gra będzie symulować jedną z największych bitew wojny secesyjnej. Ma być strategią czasu rzeczywistego i przy tym wiernie oddawać realia bitwy (m.in. piechotowicze odtworzone pole bitwy, lista historycznych rozkazów), ale ma także zawierać scenariusze hipotetyczne oraz generowane, aby zapewnić większą grywalność. Ciekawostka – w trybie multiplayer armia może dowodzić nie jeden gracz, ale cały zespół. Każdy członek grupy dowodzi oddziałami podlegającymi jednemu z generałów niższego szczebla.



Platforma: PC CD-ROM, Windows 95

Termin wydania: jesień 1997

## Imperialism/Mindscape

Nieco w cieniu znanych sequeł Panzer General 2 i Steel Panthers 3 powstaje (a właściwie już powstała) bardzo rozbudowana gra strategiczna – Imperialism. Jako władca XIX-wiecznego imperium prowadzisz zaawansowane działania dyplomatyczne, starając się rozszerzyć swoje wpływy. Wiążesz się układami z mniejszymi krajami lub je podbijasz, prowadzisz wyniszczające wojny, ale także edukujesz ludność, zasilając przemysł wykwalifikowaną siłą roboczą. Nie bez znaczenia są także handel oraz zakup nowych technologii.

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95

Termin wydania: wrzesień 1997





## Incubation/Blue Byte

To chyba pierwsza gra strategiczna (turowa!) wykorzystująca engine strzelanki lotniczej (Extreme Assault). W Incubation, podobnej stylem do części taktycznej X-Coma, walczysz z Obcymi, zdobywając i wynajdując nowe rodzaje broni, korzystając z coraz lepiej wyszkolonych żołnierzy i ścigając coraz większe potwory.



Użycie engine'u strzelanki pozwala na swobodne przemieszczanie się nad terenem bitwy, płynne powiększanie i oddalenie terenu, a także oglądanie pola bitwy oczami jednego z Twoich żołnierzy.

**Platforma:** PC CD-ROM, Windows 95

**Termin wydania:** jesień 1997

## Overboard/Psygnosis

Gra z pewnością nie będzie przebojem na miarę Quake'a II czy Tomb Raidera II, ale będzie się w nią grało. Pływasz po morzach galeonem i rozbijasz okręty przeciwnika, używając kilku rodzajów broni, zbierasz bonusy, spotykasz potwory morskie. W szczególnych przypadkach Twój okręt zamienia się w balon i niszczy przeciwnika, zrzucając papugi.



Do przejścia masz 5 krain (m.in. Arktyka, Karaiby, Środkowy Wschód), na końcu każdej z nich czeka wielki boss. Gra jest niezwykle kolorowa i wciągająca. Trzeba było zobaczyć tych dziennikarzy przypiętych do konsol podczas rozdawania nagród ECTS Awards (w sali przeznaczanej dla prasy wystawiono konsole m.in. z tą grą).

**Platforma:** PC CD-ROM, PSX

**Termin wydania:** jesień 1997

## Populous III/Bullfrog

8 lat temu Bullfrog wydal pierwszą grę, która zapoczątkowała gatunek strategii czasu rzeczywistego zwany God Game – gracz wcielał się w po-

**Producenci nie ustawali w wysiłkach, by zwrócić uwagę na swoje gry.**



*W firmie Psygnosis można było spróbować wirtualnych lotów kosmicznych.*



*Robaki atakują!*

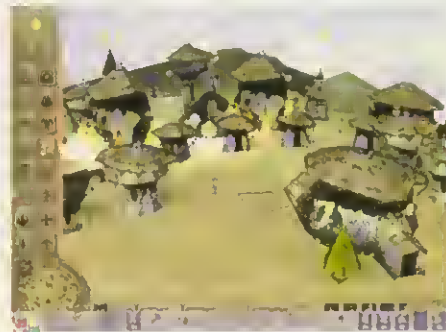
Miedzy stoiskami krążyło wielu krajowych dystrybutorów. O efektach ich targowych spacerów poinformujemy w następnym numerze Gamera.

**Imponująco, w porównaniu z latami poprzednimi, prezentowała się ekspozycja polska.**

stać boga ludu. W nowym Populousie nie zmieniła się idea samej gry, ale wprowadzono nowe środki władania ludem. Pojawiły się nowe czary, możliwość szpiegowania, nawracania wrogich ludów. Największe zmiany zaszły jednak w warstwie graficznej: akcja rozgrywa się na planecie, która może być widziana z kosmosu i z powierzchni. Gracz przez cały czas odnosi wrażenie, że akcja rzeczywiście toczy się na planecie – pokonanie dłuższej drogi pozwala zauważyć jej wypukłość.

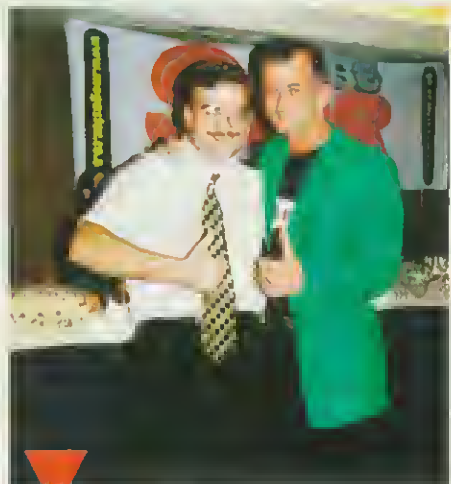
**Platforma:** PC CD-ROM

**Termin wydania:** początek 1998



Tegoroczna edycja zgromadziła ponad 170 wystawców, co zmusiło organizatorów do zwiększenia powierzchni targów. Świadczy to o rozwoju rynku europejskiego, choć cała branża wciąż boryka się z poważnymi problemami, np. z nadprodukcją czy piractwem.

Na przykładzie rozwoju targów ECTS i E3, największych i najbardziej prestiżowych imprez branżowych w Europie i Ameryce, widać wyraźnie siłę prezentujących się na nich rynków. Z oceną kondycji naszego



*Kolejna gwiazda targów, mistrz ceremonii ECTS Awards, Ray Cokes był tak bezpośredni jak na ekranie*

rynku wypada więc paczekać da Gamble-riady.

Niespecjalny wysłannik  
Sir Haszak

## Worms 2/Team 17

Andy Davidson, twórca gry, staje na głowie, by nowe robaki powtórzyły sukces pierwszej części i najwyraźniej mu się uda. Gra jest niemal gotowa, ale wciąż powstają nowe rodzaje broni (widziałem w akcji wściekle krowy, szalone staruszki i samonaprawdzające się owce). Worms 2 jest szybka, ładna i dowcipna. Nadal świetne, choć znacznie zmienione są animacje odtwarzane przed kolejnymi grami. Nawet bez wielkiej kampanii promocyjnej, jaką zorganizował MicroProse (wydawca gry), robale mają szansę stać się hitem.

**Platforma:** PC CD-ROM

**Termin wydania:** październik 1997





# ECTS Awards

Wieczorem 8 września odbyła się w Royal Lancaster Hotel uroczystość wręczenia nagród przyznawanych przez prasę fachową. Do konkurencji stanęły produkty wydane pomiędzy 1 stycznia 1996 r. a 31 maja 1997 r.

Wręczenie nagród połączone z uroczystym obiadem dla wydawców. Potem, aż do godziny 2 w nocy, wszyscy wspaniale się bawili na dyskotekę. Mistrzem ceremonii był Ray Cokes, znany prezenter MTV i Channel 4.

Wyniki z pewnością zadowolili firmy Eidos i Core Design: gra Tomb Raider dostała 5 statuetek; Eidos otrzymał nagrodę jako najlepszy wydawca roku, a Core Design uznano za developera roku. Trochę gorzej wypadli: Command & Conquer: Red Alert - 3 statuetki oraz Quake - 2.



Nobliwe grono wydawców gier bawiło się nad wyraz spokojnie i kulturalnie.

## Nagrody marketingowe CTW

Brązowa - Command & Conquer: Red Alert

Srebrna - Platinum Range, Sony Computer Equipment Europe

Złota - Tomb Raider, Eidos

## Okiem wydawcy

Dystrybutorzy w zasadzie zajęci są na targach kupowaniem tytułów, podpisywaniem umów, słowem wszystkim, co ma służyć zapewnieniu pótek w sezonie przedświątecznym. W każdym z nich też jednak drzemie dusza gracza. Zapytaliśmy więc, co im się podobało na ECTS, co według nich ma szansę stać się przebojem.

**Marcin Iwłński, Adam Kiciński, CD Projekt:** „Produktem, którego nie widzieliśmy wcześniej, a który wygląda świetnie, jest Anno 1602 firmy Sunflowers. Bardzo dobrze prezentują się wysiłki Codemasters - TOCA Touring Car Championship. Ciekawe, inne od wszystkich są produkty Cryo. Z gier firm reprezentowanych przez CD Projekt wspaniale zapowiadają się Incubation Blue Byte'a i G-Police Psychosis. Nie podobał nam się V-2000 Groliera. To produkt nie z tej epoki.”

**Grzegorz Onichimowski, IPS CG:** „Widziałem tyle produktów, że wszystkie już mi się mylą. Mówiąc poważnie, wydaje mi się, że świetne będą Populous II, Dungeon Keeper II oraz Gettysburg. Cóż, po prostu lubię strategię. Znakomicie wygląda Blade Runner. Z produktów konkurencji najlepiej prezentowały się produkcje Eidos.”

**Marcin Turski, L.E.M.** „Najlepszą grą targów była Total Annihilation. Bez żadnych wątpliwości. Druga to Final Fantasy VII - stanowi ona dowód, że w szybkości obracania dużej liczby poligonów na sekundę PSX dorównuje N64. Jako trzecią wymienię bym TOCA Touring Cars Championship ex aequo z równie doskonałą Blade Runner. Pod względem wykonania technicznego najbardziej podobał mi się Golf Pro firmy Empire. Wrażenie robił pokazywany na zapleczu Empire Flying Corps na PSX. Zawodłem się natomiast na produktach Blizzarda - StarCraft i Warcraft Adventure. Kiepsko wyglądał też Doom 64.”

**Tomasz Mazur, Mirage:** „Nie mówię o Tomb Raiderze II, bo to oczywiste. Znakomity będzie z pewnością Myth, którego dokładnie obejrzałem. Wyznacza nową jakość RTS-ów. Na stoisku Codemasters bardzo podobała mi się TOCA Touring Car Championship (świetne refleksy światła na karoseriach samochodów, wypadki). Przebojem powinien stać się także Blade Runner.”

## A oto pełna lista zwycięzców

**Produkt Multimedialny**  
Encarta 97

**Najlepszy sprzęt PC**  
3Dfx Voodoo Graphics 3D Accelerator Card

**Gra roku Japonii (LOGiN)**  
Command & Conquer: Red Alert (PC)

**Gra roku Hiszpanii (Micromania)**  
Tomb Raider (PC/PSX)

**Gra roku Włoch (The Games Magazine)**  
Quake (PC)

**Gra roku Francji (Joystick)**  
Command & Conquer: Red Alert (PC)

**Gra roku Europy Wschodniej (Level Magazine)**  
Tomb Raider (PC/PSX)

**Gra roku Beneluksu (Power Unlimited)**  
Duke Nukem 3D (PC)

**Gra roku Skandynawii (PC Hemma)**  
Quake (PC)

**Gra roku Niemiec (Power Play)**  
Tomb Raider (PC/PSX)

**Najlepsza konsola**  
Nintendo 64

**Developer roku**  
Core Design

**Gra roku na konsole**  
Mario 64

**Gra roku na PC**  
Tomb Raider

**Wydawca roku**  
Eidos



dopoki stężenie alkoholu we krwi nie przekroczyło normy dopuszczanej przez Unię Europejską

## Firma wysyłkowa

**Mercury media**

ul. Pasaż Ursynowski 9  
02-784 Warszawa  
tel. 0-602 614 664

e-mail: mercury7@pobox.com

Zamówienia realizujemy w ciągu 5 dni!

Oto fragment naszej oferty:

### Gry na PC (CD)

A. D. Cop	99
Acc Venture - Psi Detektywi	129
Addas Power 5x5	139
Archimedeo Dynasty	155
Assault Rigs	119
Asterix & Obelix	89
Blood	139
Broken Sword	156
Capitalism Plus	139
City of Lost Children	139
Civilization II	139
Comanche 3.0	139
Grow: City of Angels	139
Grzechy i Opowieści - Imo i Krol	139
Darklight Conflict	139
Destruction Derby 2	139
Diablo	155
Die Hard Trilogy	139
Discworld 2	139
Disney's Donald in Cold Shadow	139
Disney's Toy Story	139
Dominion	150
Dungeon Keeper	149
Extatica 2 (pl)	149
Extreme Assault	145
Guns'n'Guitars	145
Heroes of Might & Magic 2	145
Infogrames Pack	145
KKND	139
Last Rites	99
Little Big Adventure 2	139
Longbow Gold	155
Lords of the Realm II	139
Master of Orion	139
MDK (pl)	139
Moto Racer	139
Nascar Racing 2	139
Outpost 2: Divided Destiny	139
Populous, The 3rd Coming	145
Power F1	145
Privateer 2: The Darkening	160
Pro Pinball Timeshock!	139
Redneck Rampage	145
SCARAB	145
Simpsons Cartoon Studio	139
Simcra Historie	89
Smart II	89
Speedster	139
Theme Hospital	139
Time Warriors	139
TinTin in Tibet	89
Tomb Raider	139
ToonStrike	89
Trojan II	139
Warcraft Adv: Lord of the Clans	139
Wages of War	139
Warms 2	139
WERSAL 1685	145
OK: Amer. Heritage Childrens Dict.	119
OK: Encyclopedia of Space & Universe	159
Encyclopedia Multimedialna PWN	240
Encyklopedia seksu	99
Encyklopedia sportu	99
Encyklopedia Wszechświata DK (pl)	169
Encyklopedia Zwierząt Ssaki	139
Euro Plus + Deutsch Level 1	215
Euro Plus + Professional Pack	399
Słownik Języka Polskiego PWN	140

### Gry na SONY PlayStation

Amami - SDH PlayStation	249
Actua Soccer	109
Addas Power Soccer 97	219
Air Combat	109
Asst-A-Movie	109
Battle Arena Toshinden	109
Battle Arena Toshinden	109
City of Lost Children	229
Crash Bandicoot	219
Crusader: No remotes	209
FIFA 97	199
Heaven	209
Independence Day	209
King's Field	199
King of Fighters	109
Loaded	109
MechWarrior 2	159
Porsche Challenge	209
Rage Racer	199
Rally Cross	199
Riot	199
Samurai Shodown I	199
Sentient	209
Soni Blade	219
Speedster	219
Starlighter 3000	199
Syndical Wars	209
Tekken 2	109
Tekken 2	229
Timka	219
Total NBA'97	219
V-Pally	229
Wing Commander IV	209
Wipeout	109

Prosimy zamówić lub napisać do nas, by otrzymać pełny darmowy katalog.

Przesyłka płatna przy odbiorze plus koszty wysyłki. Wszystkie ceny z podatkiem VAT.

Katalog GRATIS - napisz: MERCURY MEDIA ul. Pasaż Ursynowski 9, 02-784 Warszawa • Katalog GRATIS - napisz: MERCURY MEDIA ul. Pasaż Ursynowski 9, 02-784 Warszawa • Katalog GRATIS - napisz: MERCURY MEDIA ul. Pasaż Ursynowski 9, 02-784 Warszawa

# ANKIETA

50%

zniżki

w rocznej  
prenumeracie

**dla każdego  
uczestnika ankiety!**

Roczna prenumerata miesięcznika

GAMBLER CD 60,00 zł zamiast 119,88 zł, GAMBLER 23,40 zł zamiast 46,80 zł

**Uwaga! Zamówienie prenumeraty z dopiskiem ANKIETA i dowód wpłaty  
prosimy nadesłać do Sekcji Sprzedaży Wydawnictwa do dnia 30 listopada.**

**Wśród uczestników rozlosujemy wiele miłych niespodzianek i sympatycznych gadżetów!**



## 1. Od kiedy jest Pan/i czytelnikiem GAMBLERA

- ☐ od czterech lat      ☐ od dwóch lat  
☐ od trzech lat      ☐ od roku  
☐ od niedawna

## 2. Jak często czyta Pan/i GAMBLERA

- ☐ regularnie każde wydanie  
☐ niektóre wydania, ale więcej niż połowę w roku  
☐ okazjonalnie, mniej niż połowę wydań w roku

## 3. W jaki sposób dociera do Pana/i miesięcznik GAMBLER

- ☐ kupuję w kiosku  
☐ prenumeruję  
☐ kupuję w księgarni  
☐ dostaję w pracy  
☐ pożyczam od znajomych  
☐ czytam w czytelniku  
☐ inny .....

## 4. Ile osób oprócz Pana/i czyta ten sam egzemplarz GAMBLERA

- ☐ nikt      ☐ dwie, trzy osoby  
☐ jedna osoba      ☐ cztery lub więcej osób

## 5. Które tematy (działy, rubryki) czyta Pan/i:

	stale	często	rzadko	wcale
Na płycie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Recenzje	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Opisy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Temat numeru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Publicystyka	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TeTe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reakcje Redakcji	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PSX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saturn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Targi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konkursy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VARIA'kowo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 6. Jak ocenia Pan/i informacje publikowane w miesięczniku GAMBLER pod względem:

	bardzo dobra	dobra	przeciętna	zła
aktualności	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
rzetelności	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
oryginalności	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zrozumiałości	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
fachowości	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
liczby	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 7. Jak ocenia Pan/i szatę graficzną miesięcznika GAMBLER

- ☐ bardzo efektowna i przejrzysta  
☐ przeciętna  
☐ słaba

## 8. Jak ocenia Pan/i reklamy publikowane w czasopiśmie GAMBLER (tu istnieje możliwość wielu wyborów)

- ☐ potrzebne  
☐ przydatne, pomocne  
☐ przekazujące wiele informacji  
☐ ułatwiające podjęcie decyzji o zakupie

- ☐ produktów i usług  
☐ niepotrzebne  
☐ przeszkadzające w lekturze  
☐ inne .....

## 9. Czy dokonał Pan/i zakupów (zarówno indywidualnie jak i dla firmy) pod wpływem reklam publikowanych w miesięczniku GAMBLER

- ☐ tak      ☒ nie

## 10. Jakie inne pisma o tematyce komputerowej czyta Pan(i):

- ☐ PCkurier  
☐ ENTER  
☐ CAD/CAM FORUM  
☐ NETforum  
☐ UNIXforum  
☐ TELECOMforum  
☐ Amiga  
☐ PC World Komputer  
☐ NetWorld  
☐ Mac World  
☐ Computerworld  
☐ Cyber  
☐ Chip  
☐ Software  
☐ Internet  
☐ Teleinfo  
☐ PC Magazine po Polsku  
☐ Świat Telekomunikacji  
☐ Przegląd Telekomunikacyjny  
☐ Łączność  
☐ Secret Service  
☐ CD Action  
☐ Reset  
☐ PC Gamer po Polsku  
☐ Świat Gier Komputerowych  
☐ Gry Komputerowe  
☐ Amiga Computer Studio  
☐ Biuro i Komputer Gazety Wyborczej  
☐ WWW  
☐ inne, jakie .....

## 11. Jak ocenia Pan/i miesięcznik GAMBLER na tle innych pism komputerowych, które Pan/i czyta. Proszę dokonać oceny na skali:

- 1 - bardzo złe  
 2 - złe  
 3 - tak sobie  
 4 - dobrze  
 5 - bardzo dobrze

GAMBLER ..... ☐  
 inne czasopisma o tematyce komputerowej .. ☐

## 12. Czy jest Pan/i zainteresowany/a krążkami CD-ROM dołączanymi do czasopisma:

- ☐ tak, korzystam z nich regularnie  
☐ korzystam z nich od czasu do czasu  
☐ nie jestem nimi zainteresowany

## 13. Co się Panu/i podoba w miesięczniku GAMBLER

.....

.....

.....

.....

.....

## 14. Co się Panu/i nie podoba w miesięczniku GAMBLER

.....

.....

.....

.....

.....

## 15. Co Pana/i zdaniem powinno się jeszcze znaleźć w czasopiśmie

.....

.....

.....

.....

.....

## 16. Jakiego rodzaju gry interesują Pana/Panią

- ☐ strategiczne  
☐ ekonomiczne  
☐ role-playing  
☐ platformówki  
☐ labiryntówki  
☐ 3D  
☐ przygodowe  
☐ symulacyjne  
☐ sportowe  
☐ wyścigi  
☐ strzelaniny  
☐ bijatyki  
☐ logiczne  
☐ flippery  
☐ multimedialne

## 17. Ile godzin w tygodniu spędza Pan/i grając

- ☐ poniżej 3      ☐ 21-30  
☐ 3-10      ☐ 31-40  
☐ 11-20      ☐ powyżej 40

## 18. Jak długo potrafi Pan/i grać w jedną grę

- ☐ 1 dzień      ☐ do roku  
☐ do tygodnia      ☐ powyżej roku  
☐ do miesiąca

## 19. Ile oryginalnych gier Pan/i posiada

- ☐ 1      ☐ 6-10  
☐ 2-5      ☐ powyżej 10

Prosimy o kilka danych o sobie

### I Płeć

- ☐ kobieta      ☐ mężczyzna

### II Wiek

- ☐ do 15 lat      ☐ 30-39 lat  
☐ 15-19 lat      ☐ 40-49 lat  
☐ 20-29 lat      ☐ 50 lat lub więcej

### III Wykształcenie

- ☐ podstawowe      ☐ średnie  
☐ zawodowe      ☐ wyższe

### IV Aktywność zawodowa

## 1. Jestem (tu istnieje możliwość wielu wyborów)

- ☐ uczniem  
☐ studentem  
☐ emerytem lub rencistą

- ☐ pracownikiem najemnym  
☐ przedstawicielem wolnego zawodu  
☐ pracodawcą/właścicielem/współwłaścicielem  
☐ pracownikiem na stanowisku kierowniczym  
     - dyrektorem  
     - kierownikiem  
☐ inne możliwości .....

Prosimy o podanie konfiguracji komputera domowego lub tego, do którego ma Pan(i) regularny dostęp w pracy, szkole, u kolegi, itp

## 1. Opisany komputer mam

- ☐ w domu                      ☐ w pracy  
☐ w szkole                   ☐ u kolegi  
☐ na uczelni

## 2. Typ:

- ☐ PC                                      Konsole:  
☐ Macintosh                      ☐ - PSX  
☐ Amiga                                ☐ - Saturn  
☐ inny .....                      ☐ - Nintendo 64

## 3. Jeśli PC, to procesor:

- ☐ 286                                      ☐ Pentium  
☐ 386                                      ☐ Pentium Pro  
☐ 486

## 4. Zegar (wpisz ile MHz) .....

## 5. Pamięć:

- ☐ 4 MB                      ☐ 8 MB                      ☐ 16 MB  
☐ 32 MB                   ☐ 64 MB                   ☐ więcej

## 6. Pojemność twardych dysków (w MB) .....

## 7. Karta dźwiękowa

- ☐ 8-bit                      ☐ 16-bit                      ☐ nie mam

## 8. Napęd CD-ROM:

- ☐ 2x                                      ☐ 8x  
☐ 4x                                      ☐ 10x  
☐ 6x                                      ☐ 12x i więcej  
    ☐ nie mam

## 9. Monitor:

- ☐ mono  
☐ kolor 14"  
☐ kolor 15"  
☐ kolor 17"  
☐ inny .....

## 10. Komputera używam do:

- ☐ pracy  
☐ nauki  
☐ zabawy

## 11. Pracuję w rozdzielczości:

- ☐ VGA (640x480)    ☐ 800x600    ☐ większej

## 12. Modem:

- ☐ nie posiadam  
☐ 9600 kbps  
☐ 14400 kbps  
☐ 28800 kbps  
☐ 33600 kbps  
☐ szybszy

## 13. Mam dostęp do Internetu

- ☐ w domu                      ☐ w pracy  
☐ w szkole                      ☐ nie mam

## 14. Używam systemu:

- ☐ DOS                                      ☐ Windows 95  
☐ OS/2                                      ☐ NT  
☐ Windows 3.1                      ☐ Unix  
☐ Windows for Workgroups 3.11    ☐ inny

## 15. Regularnie używam (istnieje możliwość wielu wyborów)

- ☐ arkuszy kalkulacyjnych  
☐ edytorów tekstów  
☐ baz danych  
☐ programów graficznych  
☐ kompilatorów  
☐ PIM-ów  
☐ Internetu  
☐ gier

## 16. W najbliższych trzech miesiącach zamierzam kupić:

- ☐ procesor  
☐ pamięć  
☐ dysk twardy  
☐ CD-ROM  
☐ monitor  
☐ kartę grafiki  
☐ kartę dźwiękową  
☐ modem  
     oprogramowanie:  
         ☐ edytor tekstu  
         ☐ baza danych  
         ☐ program graficzny  
         ☐ kompilator  
         ☐ program obsługi firmy  
         ☐ program edukacyjny  
         ☐ gry  
         ☐ inne .....

## 2. Podstawowa działalność mojej firmy to:

- ☐ przemysł  
☐ bankowość  
☐ ubezpieczenia  
☐ budownictwo  
☐ administracja państwowa  
☐ usługi  
☐ wojsko  
☐ służba zdrowia  
☐ transport  
☐ nauka/szkolnictwo  
☐ handel  
☐ hotele/rozrywka  
☐ konsulting/doradztwo  
☐ telekomunikacja  
☐ przemysł komputerowy  
☐ prasa/media  
☐ inne .....

## 3. Proszę podać sumę rocznych indywidualnych Pana/i wydatków na produkty/usługi komputerowe:

- ☐ poniżej 1000 zł  
☐ 1000 - 4999 zł  
☐ 5000 - 10000 zł  
☐ powyżej 10000 zł  
☐ trudno powiedzieć

## V. Miejsce zamieszkania

- ☐ wieś  
☐ miasto do 20 tys. mieszkańców  
☐ miasto od 20 tys. do 100 tys. mieszkańców  
☐ miasto powyżej 100 tys. mieszkańców

## VI. Pana/i zainteresowania pozostają w kręgu:

- ☐ wydarzeń politycznych z kraju i ze świata  
☐ nauki i techniki  
☐ wydarzeń kulturalnych  
☐ sportu, turystyki i podróży  
☐ filmu, teatru, książki  
☐ motoryzacji  
☐ języków obcych  
☐ krzyżówek i rozrywek umysłowych  
☐ inne .....

Dziękujemy za udział w ankiecie. Wypełniony kwestionariusz prosimy wysłać na adres:

Wydawnictwo LUPUS, Redakcja miesięcznika GAMBLER, ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa (z dopiskiem ANKIETA)

Jeśli interesuje Pana/ią promocja prenumeraty miesięcznika GAMBLER i udział w losowaniu nagród, prosimy podać swoje dane personalne

Imię .....

Nazwisko .....

Adres:

kod/miejscowość .....

ulica/nr domu .....

Nr ankiety

--	--	--	--	--



Redaguje zespół w składzie:  
 Zgredaktor (redaktor prowadzący)  
 g. Bóceveau (EKG)  
 Erectus Magnus (Gildia RPG)  
 Kristof (KS Gambler)  
 Marcin Wichary (Klub DDT)  
 col. Zgred Killer (Club Simulator)  
 Zooltar (Klub 3D)  
 Projekt graficzny (layout):  
 Piotr Kakiel

Za treść ogłoszeń  
 (zwłaszcza w Klub Simulator)  
 redakcja nie odpowiada  
 Redakcja biega nie zamówione maszynopisy  
 i nie służy, oraz zastrzega sobie prawo do  
 dokonywania korekt i skrótów  
 (również o głowę)

# LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

# tete

U K A Z U J E S I Ę R A Z W M I E S I Ą C U

## W dzisiejszym wydaniu:

### KLUBY

<b>DISKEDITOR DREAM TEAM</b> .....	50
<b>X-COM APOCALYPSE</b> .....	50
<b>KLUB 3D</b> .....	52
<b>GILDIA RPG</b> .....	53
<b>EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERALÓW</b> .....	54
<b>KS GAMBLER</b> .....	56
<b>CLUB SIMULATOR</b> .....	57

### ROZWIĄZANIA

<b>Dungeon Keeper (PC CD-ROM)</b> .....	58
<b>Vandal Hearts (PSX)</b> .....	59

### T&T

<b>Age of Empires (PC)</b> .....	60
<b>Ascendancy (PC)</b> .....	60
<b>Bedlam (PC)</b> .....	60
<b>Blade Warrior (PC CD-ROM)</b> .....	60
<b>Blam! Machinehead (PC, PSX)</b> .....	60
<b>Capitalism Plus (PC)</b> .....	60
<b>Carmageddon (PC)</b> .....	60
<b>Cave Wars (PC)</b> .....	60
<b>Daggerfall (PC)</b> .....	60
<b>Eraser: Turnabout (PC)</b> .....	60
<b>Extreme Assault (PC)</b> .....	60
<b>Hardline (PC)</b> .....	60
<b>JetFighter 3 (PC)</b> .....	60
<b>Lost Vikings 2 (PC)</b> .....	60
<b>Outlaws (PC)</b> .....	60
<b>Powerslave (PC)</b> .....	60
<b>Reloaded (PC)</b> .....	60
<b>wipEout (PC)</b> .....	60

## PAJĄKI I MUCHY

Październikowe muchy to ponoć ogromny przysmak dla pajaków. Nie wiem, nie próbowałem. Z muchami można wszak robić dużo ciekawsze rzeczy - na przykład poświęcać je w świątyni w grze Dungeon Keeper. Zgodnie z Waszymi życzeniami publikujemy tip do tej gry, nadesłany przez **Tomasza Arczyńskiego**.

Jeśli podany w poprzednim numerze cheat do X-COM 3 nie chciał działać, to zapewne dlatego, że funkcjonuje on tylko w wersji demo. O czym Zgredakcja miesiąc temu nie wiedziała, a teraz z głębokim żalem zawiadamia.

Zachęcony odzewem, pytam z ciekawością: **tip do jakiej gry chcielibyście zobaczyć w następnym wydaniu TeTe?** Przysyłajcie swoje typy na kartkach pocztowych z dopiskiem „TeTe: tip na życzenie”. Każdego 30. dnia danego miesiąca będziemy podsumowywać głosy, a wyniki plebiscytu ogłosimy w najbliższym możliwym numerze.

Zgredaktor

## AXELERATOR (PC)

Trzymając CTRL, wstukaj:

muchmoney - 130 000 gotówki  
 allweapons - wszystkie bronie  
 helpme - naprawa  
 aggressor - nieskończone uzbrojenie  
 booster - dopalacz

## FLYING CORPS (PC)

Naciśnij „u”, by wznieść się o około 150 m.

## BETRAYAL IN ANTARA (PC)

Naciśnij SHIFT/CTRL/Z. Następnie wstukaj:

Cotta have magic - Aren uczę się wszystkich czarów  
 Why am I so dull - rozwija wszystkie zdolności  
 Some call me Tim - zabija wszystkich wrogów  
 Man Does My Leg Hurt - leczy drużynę  
 Supermarket for the Rich - dużo różności

## DUNGEON KEEPER (PC CD-ROM)

Poświęcając różne stwory w świątyni, można dużo uzyskać. Oto kilka kombinacji:

Za muchę i pajaka dostajesz czarnoksiężnika, za dwie muchy ukończony zostaje projekt badawczy, za 2 zuki - praca w warsztacie; zuka i pajaka wymieniasz na czarną damę, trzy pajaki na demona żółciowego, no i wreszcie demon żółciowy, czarna dama i troll! idą pod topór w zamian za rogatego rozpruwacza!

Po poświęceniu dwóch demonów żółciowych Twoje stwory zmieniają się w kurczaki, poświęcenie ducha powoduje eksplozję kurczaków w kurniku, zaś wampira - zarazę wśród Twoich stworów.

dzięki której nie tylko możecie przerobić „zwykłe” rzeczy, ale też kupić statki Obcych lub nawet zawrzeć z nimi pokój!

\*\*\*

Przerabiamy pliki **SAVEGAME.0?** z podkatslogu **SAVEGAME**.

Na dobry początek - pod offsetem 33D40h na czterech bajtach zapisana jest ilość pieniędzy

## Bazy

Podane offsety obowiązują dla pierwszej bazy, dla kolejnych trzeba odpowiednią ilość razy dodać 2BEh.

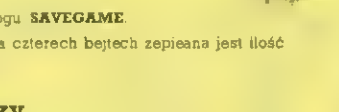
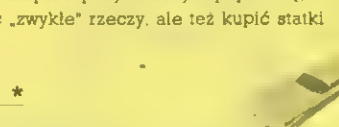
Między offsetami 1DFC0h...1DFFBh zawarte są informacje, ile dni pozostało do wykończenia danego „budynku”. Każdy bajt odpowiada za jedną „kratkę” w bazie - wystarczy wpisać wszędzie 00b, aby zakończyć budowę czegośkolwiek.

Poniższa lista natomiast to wykaz wszystkich rzeczy, jakie możemy mieć w bazie. Każdy offset to dwubajtowa wartość, maksymalnie FF FFh. W przypadku części amunicji liczba jest podzielona przez liczbę naboju w magazynku (rounds). AA oznacza oczywiście Alien Artifact.

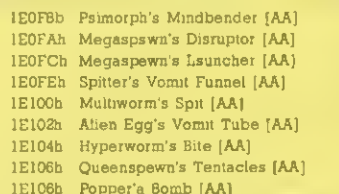
### Agent Equipment

1E084h Megapol AP Grenade  
1E086h Megapol Stun Grenade  
1E088h Megapol Smoke Grenade  
1E08Ah Mereec Proximity Mine  
1E08Ch Marsec High Explosive  
1E08Eh Megapol Lswpistol  
1E070h -> Megapol Lswpistol Clip  
1E072h Marsec M4000 Machine Gun  
1E074h -> Marsec M4000 Gun Clip  
1E078h Megapol Laser Sniper Gun  
1E078h -> Megapol Laser Pod  
1E07Ah Megapol Auto Cannon  
1E07Ch -> Auto Cannon AP Clip  
1E07Eh -> Auto Cannon HE Clip  
1E080h -> Auto Cannon IN Clip  
1E082h Megapol Plasma Gun  
1E084h -> Megapol Plasma Pod  
1E086h Mereec Heavy Launcher  
1E088h -> Heavy Launcher AG Missile [AA]  
1E08Ah -> Heavy Launcher HE Missile  
1E08Ch -> Heavy Launcher IN Missile  
1E08Eh Marsec MiniLauncher  
1E090h -> MiniLauncher AG Missile [AA]  
1E092h -> MiniLauncher HE Missile  
1E094h -> MiniLauncher IN Missile  
1E096h Megapol Gun Grapple  
1E098h Alien Gas Grenade  
1E09Ah Tracker Gun Clip  
1E09Ch Tracker Gun  
1E09Eh Multi-Tracker  
1E0A0h PSI-Grenade  
1E0A2h ForceWeb  
1E0A4h Toxigun  
1E0A6h -> Toxigun A-Clip  
1E0A8h -> Toxigun B-Clip  
1E0AAh -> Toxigun C-Clip  
1E0ACh Dimension Deatabiliaer [AA]  
1E0AEh Mind Shield  
1E0B0h Mind Bender  
1E0B2h Alien Detector  
1E0B4h Disruptor Gun [AA]  
1E0B6h Devastator Cannon [AA]  
1E0B8h Boomeroid [AA]  
1E0BAh Power Sword  
1E0BCh Brainsucker Launcher [AA]  
1E0BEh Entropy Launcher [AA]  
1E0C0h Dimension Missile Launcher [AA]  
1E0C2h Dimension Missile [AA]  
1E0C4h Vortex Mine [AA]  
1E0C6h Personal Disruptor Shield [AA]  
1E0C8h Personal Teleporter [AA]  
1E0CAh Personal Cloaking Field [AA]  
1E0CCh Dimension Force Field  
1E0CEh -> Energy Pod  
1E0D0h Medi-kit  
1E0D2h Motion Scanner  
1E0D4h -> Brainsucker Pod [AA]  
1E0D6h -> Entropy Pod [AA]  
1E0D8h Incendiary Grenade

Nie minęły dwa miesiące, a znów spotykamy się w „Wydaniu Specjalnym”, tym razem poświęconym grze **X-COM: Apocalypse** (recenzja na str. 25). Gra kontnuuje chlubne tradycje swych poprzedniczek i ma rozkodowane save'y, co nie oznacza jednak, że są one łatwe do przerobienia. Poniżej znajdziecie efekt kilku nieprzespanych nocy - poprawkę,



1E0FBh Psimorph's Mindbender [AA]  
1E0FAh Megaspawn's Disruptor [AA]  
1E0FCh Megaspawn's Launcher [AA]  
1E0FEh Spitter's Vomit Funnel [AA]  
1E100h Multworm's Spit [AA]  
1E102h Alien Egg's Vomit Tube [AA]  
1E104h Hyperworm's Bite [AA]  
1E106h Queenspawn's Tentacles [AA]  
1E108h Popper's Bomb [AA]  
1E10Ah Pelclone  
1E10Cb Elerium  
1E10Eh Alien Artifact  
1E0DAh Megapol Leg Armor  
1E0DCh Megapol Body Armor  
1E0DEh Megapol Right Arm Armor  
1E0E0h Megapol Left Arm Armor  
1E0E2h Megapol Helmet  
1E0E4h Marsec Leg Units  
1E0E6h Mereec Body Unit  
1E0E8h Marsec Right Arm Unit  
1E0EAh Marsec Left Arm Unit  
1E0ECb Marsec Head Unit  
1E0EEh X-COM Leg Shields  
1E0F0h X-COM Body Shield  
1E0F2h X-COM Right Arm Shield  
1E0F4h X-COM Left Arm Shield  
1E0F6h X-COM Head Shield



**Airborne vehicle equipment/fuel**  
1E048h Light Weapons Control  
1E04Ah Medium Weapons Control  
1E04Ch Heavy Weapons Control  
1E04Eh Advanced Control System [AA]  
1E050h Cargo Module  
1E052h Peesenger Module  
1E054h Bio-Transport Module [AA]  
1E056h Missile Evasion Matrix  
1E058h Small Disruption Shield [AA]  
1E05Ah Large Disruption Shield [AA]  
1E05Ch Cloaking Field [AA]  
1E05Eh Teleporter [AA]  
1E060h Dimension Shifter [AA]  
1E062h Bolter 4000 Laser Gun  
1E064h Lencer 7000 Laser Gun  
1E066h Rendor Plasma Gun  
1E112h -> Elerium-115  
1E068h Lineage Plasma Cannon  
1E112h -> Elerium-115  
1E06Ah Plssms Multi-System  
1E112h -> Elerium-115  
1E06Ch Light Disruptor Beam [AA]  
1E06Eh Medium Disruptor Beam [AA]  
1E070h Heavy Disruptor Beam [AA]  
1E072h 40mm Auto Cannon  
1E118h -> Multi-Cannon Round  
1E074h Janitor Missile Array  
1E118h -> Janitor Missile  
1E076h Justice Missile Launcher  
1E11Ah -> Justice Missile  
1E078h Prophet Missile Array  
1E11Ch -> Prophet Missile

1E01Ah Retribution Missile Launcher  
1E11Eh -> Retribution Missile  
1E01Ch Disruptor Bomb Launcher [AA]  
1E120h -> Disruptor Bomb  
1E01Eh Stasis Bomb Launcher [AA]  
1E122h -> Stasis Bomb  
1E020h Disruptor Multi-Bomb Launcher [AA]  
1E124h -> Disruptor Multi-Bomb  
1E022h Lesser Defense Array  
1E024h Plasma Defense Array  
1E026h SD Standard  
1E028h SD Deluxe  
1E02Ah SD Sports  
1E02Ch SD Turbo  
1E02Eh SD Elite  
1E030h SD Special  
1E110h -> Fusion Powerfuel  
**Road vehicle equipment/fuel**  
1E048h Light Weapons Control  
1E04Ah Medium Weapons Control  
1E04Ch Heavy Weapons Control  
1E04Eh Advanced Control System [AA]  
1E050h Cargo Module

1E052h Peesenger Module  
1E054h Bio-Transport Module [AA]  
1E056h Missile Evasion Matrix  
1E058h Small Disruption Shield [AA]  
1E05Ah Large Disruption Shield [AA]  
1E05Ch Cloaking Field [AA]  
1E032h 40mm Auto Cannon Turret  
1E126h -> Repeater 40mm Cannon Round  
1E034h Airguerd Anti-Air Cannon  
1E128h -> Arguerd 52mm Cannon Round  
1E036h GLM Array  
1E12Ah -> Ground Launched Missile  
1E038h Plasma Turret Cannon  
1E112h -> Elerium-115  
1E03Ah GLM Air defense  
1E12Ch -> Air Defense Missile  
1E03Ch Rumble Cannon  
1E03Eb Metro Roadhog  
1E040h Metro Roadgrev  
1E042h Metro Turbogrev  
1E044h Metro Powergrev  
1E048h Metro Multipower Plus  
1E110h -> Fusion Powerfuel

20C5Ah Living Quarters  
20C6Ah Stores  
20C7Ah Cells  
20C8Ah Medical Bay  
20C9Ah Training Area  
20CAAh Psi-gym  
20CBh Security Station  
20CCA Advanced Security Station  
20CDh Vehicle Repair Bay

Wybieramy z powyższej listy budynek i zakładamy, że przyporządkowany mu offset to 00h. Wtedy mamy:  
•00h Cost to build/koszt budowy (2 bajty; maks FF FFh)  
•06h Days to build/czas budowy (1 bajt; maks FFh)  
•08h Maintenance cost/koszt utrzymanie (2 bajty; maks FF FFh)  
•0Ah Capacity/pojemność (2 bajty; maks FF FFh)  
•0Db czy można wybudować tę strukturę (00h - nie; 01h - tak)

## Pojazdy dostępne na rynku

691CAh Alien Probe (!)  
691E0h Alien Scout (!)  
691FBh Alien Transporter (!)  
6920Ch Alien Fast Attack Ship (!)  
69222h Alien Destroyer (!)  
69238h Alien Assault Ship (!)  
6924Eh Alien Bomber (!)  
69284h Alien Escort (!)  
6927Ah Alien Battleship (!)  
69290h Alien Mothership (!)  
692A8h Police Hovercar (!)  
692BCh Antaxi (!)  
692D2h Rescue Transport (!)  
692E8h Construction Vehicle (!)  
692FEB Artrans (!)  
69314h Specie Liner (!)  
6932Ah Phoenix Hovercar

Gdy z powyższej listy wybierzemy żądany pojazd, składamy, że podany w lewej kolumnie offset to 00h. Wtedy pod offsetami 00h i 08b zawarta jest cena (cztery bajty; najlepiej w obu miejscach wpisać tę samą wartość), a pod offsetem 0Ch - liczba egzemplarzy dostępnych na rynku (także cztery bajty). Odpowiednio modyfikując save, możemy uzyskać możliwość kupna nawet statków Obcych!! Wyterczy tylko jeszcze zerknąć do rozdziału **Stosunki między organizacjami...** Niestety, większość pojazdów oznaczonych wykrzyknikiem (!) nie można przebroić ani ledować do nich ludzi (gre lubi się wtedy wieszeć). Natomiast pojazdy te bez problemów atakują obce obiekty

## Ludzie

Shukemy w pliku nazwiska żądanej osoby i zakładamy, że pierwszy bajt imienia ma offset 00b. Wtedy:

•85h twsrz (od 00h do 4Ah, polecem szczególnie pięć ostatnich)  
•22h ranga:  
00h Rookie  
01h Squaddie  
02h Squad Leader  
03h Sergeant  
04h Captain  
05h Colonel  
06h Commander  
•28h days service/liczba dni w X-COM (2 bajty; maks FF FFh)  
•2Ah kills/liczba zabitych wrogów (jw.)  
•2Ah missions/liczba odbytych misji (jw.)  
•2Db order (od 00h do 06h)  
Wszystkie poniższe cechy zapisane są na pojedynczych bajtach:  
•2Fh max health/maksymalne zdrowie dawniej  
•3Bh max health/maks. zdrowie teraz (musi być większe niż 1)  
•3Ch cur health/aktualne zdrowie



\*34h accuracy/celność dawniej (100 minus rzeczywista wartość)  
 \*46h accuracy/celność teraz (jw.)  
 \*31h reactions/reakcje dawniej  
 \*3Fh reactions/reakcje teraz  
 \*2Eh max speed/maksymalna szybkość dawniej  
 \*3Ah max. speed/maksymalna szybkość teraz  
 \*30h stamina/wytrzymałość dawniej (pomnożona przez 2)  
 \*3Eh stamina/wytrzymałość teraz (jw.)  
 \*33h bravery/odwaga dawniej (podzielona przez 10)  
 \*41h bravery/odwaga teraz (jw.)  
 \*32h strength/siła dawniej  
 \*40h strength/siła teraz  
 \*35h psi-energy dawniej  
 \*42h psi-energy teraz  
 \*36h psi-attack dawniej  
 \*43h psi-attack teraz  
 \*37h psi-defense dawniej  
 \*44h psi-defense teraz  
 \*49h biochemistry skill (dla biochemików)  
 \*4Ah quantum physics skill (dla fizyków)  
 \*48h engineering skill (dla inżynierów)



## Badania naukowe

67E53h	6A5DEh	Dimension Gates
67E5Dh	6A5DFh	The Alien Dimension
67E67h	6A618h	Dimension Probe
67E71h	6A61Ah	Bio-Transport
67E78h	6A618h	Explorer
67E85h	6A61Ch	Retaliator
67E8Fh	6A61Dh	Annihilator
67E99h	6A5E1h	Brain sucker Pods
67EA3h	6A5E4h	Brain sucker Autopsy
67EADh	6A5E3h	Brain sucker
67E87h	6A5E6h	Multiworm Egg Autopsy
67EC1h	6A5E6h	Multiworm Egg
67EC8h	6A5E6h	Multiworm Autopsy
67ED5h	6A5E7h	Multiworm
67EDFh	6A5EAh	Hyperworm Autopsy
67EE9h	6A5E9h	Hyperworm
67EF3h	6A5ECh	Chrysalis Autopsy
67EFDh	6A5E8h	Chrysalis
67F07h	6A5EEh	Anthropod Autops
67F11h	6A5EDh	Anthropod
67F18h	6A5F0h	Psimorph Autops
67F25h	6A5EFh	Psimorph
67F2Fh	6A5F2h	Spitter Autopsy
67F39h	6A5F1h	Spitter
67F43h	6A5F4h	Megaspawn Autopsy
67F4Dh	6A5F3h	Megaspawn
67F57h	6A5F6h	Popper Autopsy
67F61h	6A5F5h	Popper
67F68h	6A5F8h	Skeletoid Autopsy
67F75h	6A5F7h	Skeletoid
67F7Fh	6A5FAh	Micronoid Autopsy
67F89h	6A5F9h	Micronoid
67F93h	6A5FCh	Queenspawn Autopsy
67F9Dh	6A5FBh	Queenspawn
67FA7h	6A5FEh	Overspawn Autopsy
67FB1h	6A5FDh	Overspawn
67FB5h	6A5FFh	The Alien Genetic Structure
67FC5h	6A600h	The Alien Life Cycle
67FCFh	6A601h	The Real Alien Threat
67FD9h	6A609h, 6A68Ah	Biological Warfare
67FE3h	6A688h	Toxin Type 8
67FEDh	6A68Ch	Toxin Type C
67FF7h	6A67Bh, 6A67Fh, 6A683h	

68001h	6A62Fh	Alien Gas
6800Bh	6A632h	Advanced Security Station
68015h	6A634h	Advanced Biochemistry Lab
6801Fh	6A636h	Advanced Quantum Physics Lab
68029h	6A638h	Advanced Alien Containment
68033h	6A691h	Advanced Workshop
6803Dh	6A692h	Disruptor Gun
68047h	6A693h	Devastator Cannon
68051h	6A695h	Boomeroid
6805Bh	6A696h	Brain sucker Launcher
68065h	6A6A2h	Entropy Launcher
6806Fh	6A697h	Entropy Pod
68079h	6A698h	Dimension Missile Launcher
68083h	6A699h	Dimension Missile
6808Dh	6A69Ah	Vortex Mine
68097h	6A69Bh	Personal Disruptor Shield
680A1h	6A69Ch	Personal Teleporter
680ABh	6A69Dh	Personal Cloaking Field
680B5h	6A6A6h	Dimension Destabilise
680BFh	6A63Eh	Disruptor Armor
680C9h	6A63Fh	Light Disruptor Beam
680D3h	6A640h	Medium Disruptor Beam
680DDh	6A646h	Heavy Disruptor Beam
680E7h	6A647h	Disruptor Inversion Bomb
680F1h	6A648h	Stasis Field Bomb
		Disruptor Multi-Bomb



680FBh	6A65Fh	6C48Eb	X-COM Advanced Control System
68105h	6A662h	6C4C1h	Bio-Transport Module
6810Fh	6A664h	6C4C3b	Small Disruption Shield
68119h	6A665h	6C4C4b	Large Disruption Shield
68123h	6A666h	6C4C5h	Cloaking Field
6812Dh	6A667h	6C4C6h	Teleporter
68137h	6A668h	6C4C7h	Dimension Shifter
68141h	6A60Ch		Alien Propulsion System
6814Bh	6A60Dh		Alien Control System
68155h	6A60Eh		Alien Energy Source
6815Fh	6A602h		UFO type 1
68169h	6A603h		UFO type 2
68173h	6A604h		UFO type 3
6817Dh	6A605h		UFO type 4
68187h	6A606h		UFO type 5
68191h	6A607h		UFO type 6
68198h	6A608h		UFO type 7
681A5h	6A609h		UFO type 8
681AFh	6A60Ah		UFO type 9
681B8h	6A608h		UFO type 10
681C3h	6A5D4h		Alien building
681CDh	6A5D5h		Alien building
681D7h	6A5D6h		Alien building
681E1h	6A5D7h		Alien building
681EBh	6A5D8h		Alien building
681F5h	6A5D9h		Alien building
681FFh	6A5DAh		Alien building
68208h	6A5D8h		Alien building
68213h	6A5DCh		Alien building
6821Dh	6A5DDh		Alien building
68227h	6A5E0h		One way to win



Zakładamy, że pierwsza liczba z wiersza odpowiadającego żądanemu projektowi ma offset +00h. Jeżeli projekt ma być zakończony (completed), wówczas należy wpisać: pod offset +00h wartość 00h, pod offset +01h - 83h, a pod offset +07h - 01h. Jeżeli projekt jest przerwany, wówczas offsety +00h i +01h zawierają wartości FFh, a jeśli z kolei aktualnie prowadzone są nad nim prace, wówczas offset +00h zawiera liczbę 00h, natomiast +01h - numer grupy, która pracuje nad projektem (lepiej jej nie ruszać). W tym wypadku offset +03h zawiera informację o stopniu zaawansowania projektu (4 bajty).

Jeżeli projekt ma być zakończony, wówczas należy również wpisać w offset(y) z drugiej kolumny wartości 01h, natomiast w offset(y) z trzeciej - 00h; oczywiście tam, gdzie występują.

## Pojazdy

Szukamy w pliku nazwy pojazdu i zakładamy, że jej pierwsza litera ma offset +00h. Pod offsetem +126h znajduje się informacja o stanie struktury (Constitution) pojazdu (2 bajty; maks. FF 7Fh), natomiast od offsetu 184h zaczyna się ciąg liczb dwubajtowych, określających kolejne części pojazdu (liczbę rakiet w wyrzutni, paliwo w silniku itp.). Poeksperymentujcie sami!

## Stosunki między organizacjami

00h	X-COM	0Eh	Evonet
01h	Alien	0Fh	Sanctuary Clinic
02h	Government	10h	Nanotech
03h	Megapol	11h	Energen
04h	Cult of Sirius	12h	Synthmesh
05h	Marsec	13h	Gravball League
06h	Superdynamics	14h	Psyke
07h	General Metro	15h	Diablo
08h	Cyberweb	16h	Osiron
09h	Transtellar	17h	S.E.L.F.
0Ah	Solmine	18h	Mutant Alliance
0Bh	Sensovision	19h	Extropians
0Ch	Lifetree	1Ah	Technocrats
0Dh	Nutrivend	1Bh	Civilian

W save'ie zapisane są informacje o wzajemnych relacjach między wszystkimi firmami. Zakładając, że X to wartość odpowiadająca pierwszej organizacji, a Y - drugiej (liczby wybrane z powyższej tabelki), to pod offsetami 224h•X•Y•26 i 534h•X•Y•28 mamy jednobajtowe liczby (zapisane ZE ZNAKIEM) o stosunku firmy X do Y. Wartość -100 (9Ch) oznacza maksymalną wrogość, 00h - neutralność, a 100 (64h) - współpracę. Oczywiście, można stosować wartości pośrednie. Nie wiem, dlaczego istnieją dwa offsety, gdyż wartości w obu są zazwyczaj zbliżone. Aha, po zmianie ww. dwóch liczb należy zamienić miejscami X oraz Y i powtórzyć procedurę. Dzięki tej poprawce można np. kupić statek Obcych (jeżeli „udostępnimy” go sobie - patrz rozdział **Pojazdy dostępna na rynku**).

\*\*\*

W ostatnich numerach zacząłem podawać swój adres e-mailowy. Gorąco polecam ten sposób kontaktowania się ze mną, jako że w normalnych warunkach (zwykła pocztą) czas odpowiedzi może się wydłużyć nawet do trzech miesięcy! Tak więc poprawki, uwagi, pytania itp. możecie spokojnie kierować pod adresem:

[mwichary@polbox.com](mailto:mwichary@polbox.com)

Do przeczytania!

Marcin Wichary





Mija kolejny miesiąc, a ZooltaRa dalej nie ma. Zniknął jak kamfora w wodzie, zostawiając nas nieutulonych w żslu. Tadek, jeżeli nie zobaczę Cię do września w redakcji, przejmę Klub i zrobię wreszcie porządek! Verstdnden?

W tym miesiącu działo się (i dzieje) bardzo dużo. Zaczniemy tradycyjnie.

**Quake 2** będzie miał intro. Normalne, renderowane intro. Heh... Przecież pisałem, że tym razem

zabawa będzie ciekawa także w trybie single player. Chłopcy bardzo się starają, aby dotrzymać obietnicy. Będzie można wskoczyć w ciało kobiety. Ciekawe, jak na naszych zajadłych internetowych wojowników podziela widok szczupłej panienki, potrząsającej w biegu kucykiem (oraz innymi typowo kobiecymi „urządzeniami”)? Niedawno John Carmack wbił kolejny gwóźdź do trumny z napisem Unreal – Quake 2 będzie miał na tyle skalowalny engine, że możliwe stanie się rozgrywanie 200-osobowych deathmatchy. To, czy ktokolwiek skorzysta z tego szalonego pomysłu, jest pod znakiem zapytania. Samo ładowanie mapy (którą najpierw trzeba stworzyć, a takiego potwora nie poskładacie nawet na 64 MB RAM) trwałoby ponad minutę. Z drugiej strony, znam zapalonych graczy, którym ta czynność zabiera tyle czasu już teraz. Tak słaby msją sprzęt... Soundtrack do gry nie będzie tym razem (WIELKA szkoda) dziełem Trenta Reznora. Do pracy zatrudniono autorów płyty „Methods of Destruction”, zawierającej utwory zainspirowane fenomenem Quake’a. Opinie o ich dziele są w większości bardzo pozytywne. Jest dość prawdopodobne, że jeden z utworów na płycie nagra Ozzy Osborne. Wow! To chyba jednak prawda, że prawdziwa mądrość przychodzi z wiekiem. Ozzy wie, co dobre.

## Cierpienia młodych architektów

Jacs przysłał do nas list, w którym porusza temat walkowany już od dość dawna przy okazji Duke’a. Chodzi o tworzenie leveli:

„Przesyłam dyskietkę z moimi czterema (dosyć starymi) mapami deathmatchowymi. Polecam zwłaszcza dwie: Gotcha i Floodair, pozostałe można sobie odpuścić. Swoją drogą, ciekaw jestem, czy w Polsce dużo jest ludzi tworzących mapy do Quake’a? (...) Mam na koniec prośbę – czy wiecie może, jakim programem/narzędziem edytuje się GFX’y w Quake’u? Nigdzie nie znalazłem takich programów, a naszukałem się sporo, bo nie mając dostępu do Internetu zdobyłem Questa, QuakeMapa, BSP-a, Quakemoona, Worldcrafta, Xpaka oraz (z tego, co wiem, nie publikowane w polskich pismach) BSP, LIGHT i VIS.”

Levele obejrzałem i muszę powiedzieć, że nie są złe. Moim zdaniem, trochę mało zróżnicowane „teksturowo”, a także nieco zbyt obszerne. Przydałoby się więcej korytarzy i mniejszych pomieszczeń – wielkie, otwarte areny znane z Doom’a raczej nie sprawdzają się w Quake’u, między innymi ze względu na duże spowolnienia. Nie najlepiej umieszczona jest broń i power-upy – nie jest sztuką wcisnąć pięć RL i dwa Quady w małym levelu. Sztuką jest tego nie zrobić i zapewnić ciekawą grę. Gotcha i Floodair rzeczywiście są najlepsze. Szczególnie podobał mi się wystający ze ściany wielgachny gwóźdź.

W Polsce mało jest ludzi tworzących levele. Albo jeszcze mniej. Najlepsi ze znanych mi to Borys Siewczyński z Poznania. Radzę szybko postarać się o modem i adres e-mail, gdyż polska scena Quake’a opiera się w 95% na Internecie. W sieci można także znaleźć doskonałe materiały na temat tworzenia poziomów. Nie będzie problemu z zamieszczeniem Twoich leveli, a także leveli innych polskich autorów, bo jest Was tylko garstka. Nie wiem, co rozumiesz pod pojęciem „GFX-y”? Może tekstury? Do ich podmiary świetnie nadaje się QUARK, zamieszczony na wrześniowym Gambler CD. W tym miesiącu uzupełnię zaległości w serwowaniu edytorów i na płytce znajdziesz sporą kolekcję narzędzi dla ludzi tworzących mapy.

Przy okazji: rysunek na dyskietce jest genialny! Może masz ochotę zrobić dla naszego Klubu nowe logo?

## Rumors... Rumors...

Polska Scena Quake’a ma się świetnie. W chwili, gdy piszę te słowa, trwają przygotowania do **pierwszego kwakowego party** z prawdziwego zdarzenia. Odbędzie się ono w Michalinie koło Warszawy, na przełomie sierpnia i września, i będzie obfitować w rozmaite atrakcje. Oczywiście, główna atrakcja to sieć kilkunastu szybkich pentiumów, dostępna przez trzy dni dwadzieścia cztery godziny na dobę. Miód! W planach jest też rozgrzewkowy turniej przedgambleriadowy, nieustający grill kielbaskowy oraz maraton piwny. Czy już mówiłem, że nie mogę się doczekać? Najlepsi polscy gracze przybędą tłumnie. Niestety, ze względu na trudności natury logistycznej,

liczba uczestników musiała zostać ograniczona do około trzydziestu osób. Dokładniejsza relacja za miesiąc.

Warto też wspomnieć o losach **Mistrzostw QuakeWorld**, które rozpoczęły się już dawno temu i nie mogą się zakończyć. Miałem fatalnego pecha (choć nie tsk wielkiego jak inni), gdyż w celu rozegrania finału turnieju (udało mi się awansować) wybrałem się do Wrocławia, gdzie mieszka i pracuje drugi finalistą – Yaromir. Niestety, zdążyliśmy rozegrać tylko „półtora” meczu, po czym nastąpiła ewakuacja na tereny nie załane falą powodziową. Pierwszy mecz na DM4 wygrałem 20:10; w drugim, na DM2, po fatalnym początku (-4:5) wyciągnąłem na 3:7 i tak już zostało... Dokończenie finału nastąpi właśnie podczas party i mam nadzieję, że za miesiąc będę miał dla Was bardzo dobre wieści :)

Na początku sierpnia ruszyła domena **QUAKE.ORG.PL**. Dzięki wspólnym wysiłkom, pod czujnym okiem Regulatora, udało się nsm zarejestrować nazwę i postawić serwer WWW – [www.quake.org.pl](http://www.quake.org.pl). „Rada organizatorów”, w szeregach której zasiadam, przynajmniej aliazy pocztowe. Możecie więc do mnie pisać pod adresem [roos@quake.org.pl](mailto:roos@quake.org.pl) :)

Wszystkim, chcącym nauczyć się nowych tricków lub niestandardowych technik gry, polecam Biblię Thresha, czyli zwycięzcy słynnego turnieju o Ferrari Johna Carmacka. Po wyjaśnieniu podstaw gry Dennis wyjawia kilka sekretów, które nawet dość zaawansowanym graczom nie wydadzą się oczywiste. Radzę zwrócić uwagę na dziwaczne umiejscowienie klawisza BACKPEDAL w konfiguracji używanej przez mistrza. Adres internetowy: <http://quake.gamers.com/strategy/>

## DRUGI TURNIEJ QUAKE’A!

Pora wspomnieć o wielkim wydarzeniu, które nastąpi już za trzy tygodnie. Drugi Turniej Quake’a zbliża się wielkimi krokami i zawodnikom przysyłającym demka zostało tylko siedem dni na dostarczenie ich do redakcji. Dla wszystkich, którzy się zakwalifikują, podaję skróconą wersję planowanego przebiegu zawodów (pełną znajdziecie na mojej stronie WWW – <http://skson.sgh.waw.pl/~kruszk/>).

Pierwsza runda, w której będziemy grać ósemkami, odbędzie się na poziomie DM3 w wersji specjalnie przerobionej na potrzeby turnieju (brak pentagramu, druga rakietka itd.). Po dziesięciominutowym meczu w trybie DEATHMATCH 3 awansują trzy osoby z największą liczbą fragów. W drugiej rundzie zagramy szóstkami na mapie HIPSIDE (nieco przerobiona), 15 minut, DEATHMATCH 1 (już do końca będziemy grać w tym trybie). Awansują po dwie osoby, które stworzą dwie ćwierćfinałowe czwórki. Dwudziestopięciominutowe mecze na RANBASE wyłonią po dwóch zawodników, którzy zagrają w finale. Półfinał będzie znów na RANBASE i potrwa 30 minut. Pierwszych dwóch zagra mecz o zwycięstwo, a druga dwójka mecz o III miejsce – oba pojedynki na mapie QCON1 (przerobionej).

Na turnieju zjawi się prawdopodobnie cała krajowa czołówka (jeżeli zdoła się zakwalifikować). Tym razem zaczniemy nieco wcześniej, o 11:00, aby mieć choć trochę szans na zakończenie turnieju przed godziną 18:00 (czyli przed zamknięciem targów).

• • •

Na koniec chciałbym powitać (w gronie prawdziwych mężczyzn) nowo nawróconych – redakcję Reseta. Po wizycie w ich siedzibie silnej grupy szturmowej (Regulator, RooS, ZooltaR, Yoonior i Chris – organizator wspomnianego party w Michalinie) chłopaki wreszcie zrozumieli, w co warto grać po sieci i siłą rozpędu założyli nawet własny serwer QW – [qw.reset.com.pl](http://qw.reset.com.pl). Połączyć się z nim można, używając klienta QuakeWorld w wersji 1.55 lub nowszej. Ich serwer jest najszybszy z warszawskich, więc jeżeli gram w Internecie, to przeważnie właśnie tam. Polecam.

Oprócz serwera Resetu powstały niedawno trzy inne serwery QW: **quake.vr.pl** – limit B osób, przeciętne łącze, zainstalowany dodatek „Orange”; **quake.waw.pdf.net** – za dnia ping bywa pływający, wieczorami robi się nieco przyjemniej. Też zainstalowane „Orange” (taka moda, czy co?). Ostatni z serwerów – **qw.mtl.pl** – mieści się we Wrocławiu i kiedy piszę te słowa, nie wypłynął jeszcze na powierzchnię. A szkoda, bo działała na nim rewelacyjna konwersja PainKeep, której najnowszą wersję zamieściłem na krążku z ubiegłego miesiąca.

Do zobaczenia za miesiąc, bo ZooltaR najwyraźniej nie ma zamiaru wracać do kraju...

**RooS**

PS. Zwróćcie uwagę na reportaż Haszaka z targów E3 (Gambler 8/97). Jedno ze zdjęć pokazuje czerwone Ferrari Johna Carmacka. Na jego prawym przednim błotniku siedzi odwrócony tyłem pan w czarnej koszulce. Wiecie, kto to jest? Właściciel.





Gildię w tym miesiącu poświęcam w całości na opublikowanie bardzo ciekawego listu dotyczącego gry Daggerfall. Przypominam, że możecie kierować do nas listy na temat gry Diablo, bo w Gildii będzie wydzielone Diablo Cave. Rozwiązania konkursu przedstawię w następnym numerze.

## Daggerfall

Często-gęsto zdarzało się, że moja opinia na temat jakiejś gry była odmienna od prezentowanej w Gsmblarze. Dopóki jednak gra opisana była w sposób wyczerpujący, tak że można było wyrobić sobie własne zdanie na jej temat, nie przywiązywałem do tego wagi – o gustach bowiem nie warto dyskutować, liczą się gołe fakty. Tak było do kwietniowego numeru, w którym znalazłem długo oczekiwaną recenzję Daggerfalla. Wyglądało na to, że szanowny recenzent Daggerfalla poznał tę grę najszybciej w 5%, a już na pewno jej nie ukończył. Skąd ten wniosek? Ano stąd, że w całej recenzji ani słowa na temat tego, po co bohater, w którego rolę wcieli się gracz, znalazł się w ogóle w krainie Tamriel. Ponadto, gdyby recenzent grę ukończył, a przynajmniej dłużej z nią pograł, tekst zawierałby więcej faktów, a mniej narzekania.

Wygląd generowanych losowo podziemi jest rzeczywiście podobny, zmienia się jednak znacznie w zależności od prowincji, w której bohater przebywa. Lochy, które nie są generowane losowo (większość podziemi, gdzie toczy się akcja misji głównej), też wyglądają podobnie – mają podłogę, ściany i sufit, lecz na tym podobieństwa się kończą. Szanowny recenzent nie odwiedzał chyba zamku Medory, podziemi zamku Wayrest, nie wspinał się po gigantycznym mieczu w lochach Mantellan Crux oraz nie odwiedził Króla Robali w Scroug Barrow. Krajobrazy Daggerfalla również rażą monotonią – wszędzie, gdzie się nie ruszy, tylko ziemia lub woda i niebo! To jednak znowu koniec podobieństw – nawet te same miejsca wyglądają inaczej w różnych porach dnia (ach, te wschody słońca w górach Dragontail), różnych porach roku czy przy różnej pogodzie (czy szanowny recenzent widział zasypane śniegiem miasta lub mknące na deszczu wyspy Cybiades?). Daggerfall jest jedną znaną mi grą RPG, gdzie gracze rywalizują ze sobą, prezentując w Internecie „zdjęcia plenerowe” – screeny przedstawiające wyłącznie unikalne fragmenty krajobrazu.

Daggerfall jest grą, która pozwala graczom zachowywać się z dużą swobodą. Szanowny recenzent przybrał modus operandi osika, machającego mieczem na lewo i prawo. I dobrze, takie jego „rude pravo”, ale niech nie ma pretensji, że jego starcia z potworami były mało urozmaicone. Zapewniam, że można przeżyć nawet największe lochy nie dobywając oręża – nie dość, że mamy do dyspozycji bardzo rozbudowaną magię, że jeśli rozwiniemy umiejętność stealth, będziemy zdolni przemycać obok wrogów niezauważeni – mamy jeszcze do dyspozycji kilka innych opcji. Jeśli nasza znajomość języka danego potwora jest wystarczająca, możemy go przekonać do bardziej uległej postawy. Stosując artefakt zwany Czaszką Korupcji, możemy napuścić na siebie potwory i spokojnie czekać na rozstrzygnięcie ich walki. Magiczna róża sprawi, że pojawią się daedry gotowe nas obronić, a Wabbajack zamieni groźnego potwora w spriggsa, szczura lub nietoperza. Wszystkie te możliwości są do dyspozycji gracza, należy je tylko odkryć i umiejętnie z nich korzystać, a spotkania z potworami przestaną być monotonne.

Daggerfall nie jest grą dla osób, które za każdym rogiem mijanego budynku oczekują przysłowiowych fajerwerków. Daggerfall przedstawia świat zbliżony do realnego, w którym aby spotkać przygodę, trzeba się zdrowo nachodzić. Jest grą dla dociekliwych poszukiwaczy i z nawiązką nagradza ich trud. Gdyby recenzent poświęcił nieco więcej czasu grze, może dowiedziałby się, że istnieje 240 misji, a wiele z nich polega nie tylko na zabiciu osoby A w podziemiach B. Czy szanowny recenzent porwał dzieci, aby je ofiarować czarownikom w zamian za cenny artefakt? A może eskortował porwane dzieci z powrotem do ich rodziców? Czy poszukiwał złodzieja, który okradł świątynię? Albo kradł spodnie maga na zlecenie Gildii Złodziei? Czy wstąpił do Ciemnego Bractwa i wykonywał wyrok na nieposłusznych? Czy przemycal broń i magiczne przedmioty? Chyba nie, bo gdyby tak było, na pewno by o tym napisał.

To oczywiście, że na dwóch stronach pisma nie da się napisać wszystkiego o grze, szczególnie takiej jak Daggerfall. Może więc lepiej byłoby przekazywać więcej faktów niż utyskiwać. Warto na przykład wiedzieć, że w grze Daggerfall można wzywać daedry (wspomniał o tym Alex), które zlecają graczowi misje, a za ich wykonanie obdarzają specjalnymi artefaktami. Należy wspomnieć też o 6 szkołach magii, ich doskonaleniu oraz o zaklęciach, jakie gracz może niemal dowolnie komponować. Trzeba zwrócić uwagę na możliwość samodzielnego sporządzania magicznych napojów oraz magicznych przedmiotów o właściwościach wybranych przez gracza. Warto wspomnieć o kalendarzu

i świąt w krainie Tamriel, mogących mieć wpływ na poczynania gracza. Z kolei postać pokąsana przez wampira może sama stać się wampirem i w ten sposób uzyskać dostęp do misji oferowanych przez kłyny wampirów. Spełniając specjalne zlecenie czarownic lub łowców wampirów, można się z tego stanu wyleczyć. Można też kontynuować grę jako wampir i nswet w tym stanie ją ukończyć. Na podobnych zresztą zasadach nasz bohater może funkcjonować jako wilkołak.

Taką wycieczkę mógłbym ciągnąć długo – moje podręczne archiwum wiedzy na temat Daggerfalla ma objętość kilkuset stron maszynopisu, a codziennie przybyszą nowe informacje. Moje archiwum jest jednak małe w porównaniu ze zbiorami niektórych fanów tej gry, z którymi spotykam się na internetowej liście dyskusyjnej. Brak pełnej dokumentacji gry w ostatecznym rozrachunku wyszedł nam na dobre – do dziś, mimo że członkowie listy spędzili przy Daggerfallu w sumie kilkadziesiąt tysięcy godzin, odkrywamy nowe aspekty tej gry, nowe miejsca, postaci, stowarzyszenia, relacje między społecznościami, a nawet nie znane nam wcześniej podziemia czy siedziby czarownic. Wielu z nas zaczęło uczyć się HTML i Java Scriptu tylko po to, aby złożyć stronę WWW poświęconą tej grze. Powstało również wiele programów, poczynawszy od edytora kwestów pozwalającego dodawać do gry własne misje, po znakomity edytor save'ów (z dumą informuję – polskiego autora!), pozwalający zmienić cechy i statystyki postaci, jej biografię, reputację, jaką cieszy się bohater u kilkuset osób i społeczności, a nawet wygląd i wagę posiadanych przez bohatera przedmiotów. Ciekawe, że średni wiek członków naszej listy przekracza trzydziestkę, a osoby poniżej dwudziestki nie uświadczyysz. Młodzi wybrali Diablo – po długiej i żarliwej dyskusji uznaliśmy ją wprowadzić za grę świetną, ale klasyfikowaną jako zręcznościówka typu side-scroller z rozbudowanymi elementami role-playing. Jak więc można przypuszczać, do Daggerfalla trzeba dojrzeć (już teraz wiem, dlaczego to właśnie Alex, który Daggerfalla broni, został naczelnym :-).

Może gdyby recenzent zamiast pięciu tekstów do kwietniowego numeru musiał napisać tylko jeden, znalazłby czas na lepsze poznanie gry. W sytuacji awaryjnej, gdy walą się terminy i Alex żąda recenzji „na wczoraj”, proponuję przed oddaniem tekstu zajrzeć na kilka stron WWW, tworzonych przez pasjonatów gry. W wypadku gier tak rozbudowanych jak Daggerfall, jest to praktycznie jedyna metoda na pełne poznanie gry w ciągu kilku dni. Mam nadzieję, że następny rozdział The Elder Scrolls 3 doczeka się bardziej wnikliwej recenzji, czego zarówno sobie, jak i Wam życzę.

Pozdrawiam serdecznie.

**Crodo Soul Hunter, High Elf, level 38**

Oberwało mi się za tekst o Daggerfallu, ale – szanując zapał i kompetencje mojego adwersarza – muszę pewne rzeczy wyjaśnić. Po pierwsze, jako miłośnik RPG (a nie tylko recenzent) potraktowałem Daggerfalla bardzo poważnie. Przy grze spędziłem co najmniej kilkaset godzin, doprowadziłem moją postać do, jeśli dobrze pamiętam, siedemnastego poziomu – miała ona możliwość korzystania z wszystkich opcji dostępnych w Gildii Czarodziei. Dla Gildii tej wykonałem zresztą mnóstwo sensownych i bezsensownych zadań (tych drugich o wiele więcej). Zajmowałem się głównie zwiędzaniem krainy Daggerfall, ale byłem też na dalekim południu i spotkałem Króla Robali. Zachowywałem się bardzo przyzwoicie, więc nigdy nie zaproponowano mi wstąpienia do któregoś z zakazanych bractw. Nigdy też nie miałem kłopotów z wilkołaceniem bądź wampirizmem. Może dlatego, że gdy spotykałem te monstra, to zwykle nie miały one szansy nawet jęknąć, a już leżały w kałuży krwi.

Chciałbym też nadmienić, że recenzja (Alex) i opis (ja + dopiski Alexa), to nie wszystko, co pisaliśmy o Daggerfallu. W Gildii RPG ukazały się dwa teksty (jeden Alexa, a drugi mój) poruszające kilka problemów (kreowanie postaci, możliwości oferowane przez Gildię itp.). Bardziej szczegółowe potraktowanie tematu było w Gsmblarze niemożliwe (co mój adwersarz sam przyznaje) również z tego względu, że gra nie miała i nie ma oficjalnego dystrybutora w Polsce, co zresztą jest skandalem.

Nadal podtrzymuję opinię, że Daggerfall jest cudownym pomysłem... bardzo źle zrealizowanym. Fatalnie przygotowane opcje dialogowe. Zbyt częste są zlecenia tego samego typu. Pewne fragmenty lochów (wbrew temu, co pisze Crodo) powtarzają się do znudzenia w różnych miejscach. Źle przygotowane system czarów (potwory w większości potrafią obronić się nawet przed najsilniejszym zaklęciem). Nielogiczne są relacje cenowe (czasem rewelacyjna broń kosztuje tyle, co byle śmieć). Czy rozsądne jest, że za plecami sklepikarza szaleje niedźwiedź, którego mam zabić – a sklepikarz siedzi, jakby nigdy nic? Czy wejścia do przeogromnych lochów muszą tak często wyglądać jak mała chatynka z dzwiczkami? Czy zadania typu: „pełnij straż od 12 do 3, bo przyjdą okraść nas złodzieje” albo „czuwał nad medytacją naszego mistrza” muszą pojawiać się co chwila? Czy logiczne jest, że wchodząc drugi raz do spenetrowanych już lochów nasz bohater „nie pamięta”, jak one wyglądały? Podobne zarzuty mógłbym mnożyć w nieskończoność. Moim zdaniem, na RPG z prawdziwego zdarzenia będziemy musieli jeszcze poczekać. Dzięki za wnikliwy tekst i zapraszam do dalszej korespondencji (może już na inny temat?).

**st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus  
jacekpie@lupus.waw.pl**



**Motto: Lepiej paść z godnością niż żyć w hańbie.**

**Tacyt**

Po chudym ubiegłym miesiącu, kiedy ze względu na zajmującą aż trzy kolumny ankietę Klub miał tylko połowę właściwej objętości, teraz wszystko wraca do normy (choć ankietę publikujemy nadal i radzę Wam -

wypełniać!). Na CD również znajdziecie trochę interesujących materiałów nadesłanych przez korespondentów EKG.

## KONKURSY

Odpowiedzi konkursowe z numeru B/97:

1. W grze Lords of the Realm 2 możemy walczyć na terenie Afryki.
2. Dwie jednostki mające po 300 HP w HoM&M to czarne smoki i tytani (wystarczy wymienić jedną).
3. Nie istnieje, ani nie znajduje się w stadium realizacji, gra Theme Circus.
4. Pod koniec gry Red Alert Stalin ginie.
5. Koń Aleksandra Macedońskiego miał na imię, rzecz jasna, Bucefal (nazwany tak został ku czci generalissimusa Bócevu).

Nagroda w tym wydaniu konkursu będzie niespodzianką, ale postaramy się, aby była jak najbardziej atrakcyjna. Jak zwykle ostatnie pytanie dotyczy nie gier, a historii

1. Rasa Klackonów pojawia się w trzech grach firmy MicroProse. Jakie to gry?
2. Jako władca Caatle of the Damned musiał pokonać najeźdźców, przygotowując dla nich wiele pułapek. O jaką grę chodzi?
3. Jak nazywa się najnowsza wersja słynnego Chessmastera?
4. W pewnej grze możemy stanąć na czele Armii, Polityków, Związków Zawodowych, Policji i Studentów. O jaką grę chodzi?
5. Radziecka encyklopedia pisała o tej bitwie (ponoć) w ten sposób: „kiedy rozbite zostały już wojska litewskie, a potem polskie oddziały, weszły do boju trzy pułki amoleńskie i rozgromiły wroga”. O jaką bitwę chodzi?

Za poprawne rozwiązanie konkursu z numeru 7/97 nagrodę otrzymuje **Hubert Twardowski**, a jest nią gra **Navy Strike** ufundowana przez firmę **MarkSoft**.

## Settlers II

„Opisy misji:

1. **OFF WE GO** - w zasadzie mają tę można by pominąć i zacząć grę od misji drugiej, ale jeśli to Twój pierwszy kontakt z grą, to radzę jednak zacząć od początku. Dzięki temu poznasz podstawy dotyczące fabuły i sposobu rozgrywki. Głównym celem tej misji jest, podobnie jak we wszystkich następnych, dotarcie do bramy, która znajduje się u góry mapy. Misja BANALNA.
2. **INITIAL CONTACT** - brama w tej misji znajduje się na NE od Twojego państwa, na prawo od kwatery głównej przeciwnika. Misja **BARDZO ŁATWA**.
3. **THE PASS** - brama do następnej misji znajduje się na NE od Twojej wioski i, podobnie jak w poprzedniej misji, na prawo od głównego budynku wroga. Misja **ŁATWA**.
4. **ON THE HIGH SEAS** - pierwsza misja z użyciem jednostek nawodnych, czyli statków (nie mylić z łódkami!). Nieco poniżej Twojego budynku głównego znajduje się figurka Wikinga z łódką, która umożliwia budowę stoczni i portu. Brama w tej misji znajduje się na środkowym wschodzie, pomiędzy terenami Twoich dwóch przeciwników. Misję najlepiej ukończyć, wysyłając morakie ekapedycje w pobliże bramy. Misja **DOSYĆ TRUDNA**, ale ciekawa.
5. **IN THE WASTELAND** - brama znajduje się na NW, na lewo od kwatery żółtego przeciwnika. Misję tę przeszedłem, wykorzystując całą „armię” kamieniarzy do przerobienia pobliskich skał na kamyki (było tego trochę). Misja **NIEZBYT TRUDNA**, ale żmudna.
6. **DIVIDED COUNTRY** - jedna z najbardziej nudnych misji. Brama znajduje się na północy państwa żółtych wikingów. Aby tam dotrzeć, musisz przebyć całą wyspę pokonując przy tym (lub przynajmniej dotkliwie wyniszczając) obydwu wrogów. Misja **NUDNA**.
7. **THE SNAKE** - brama znajduje się na południowym wschodzie. Aby tam dotrzeć, musisz pokonać czerwonych Wikingów, którzy założyli swoje państwo tuż obok bramy. **PARANOJA**.
8. **SEA ROUTES** - znowu beznadziejnie idiotyczna misja. Brama znajduje się na południowym zachodzie, w punkcie najbardziej oddalonym od Twojej wioski. Znowu musisz przejechać cały kontynent, gromiąc przy tym dwa murzyńskie państwa. Misja **NAJNUDNIJSZA**.
9. **THE GREY ISLAND** - brama znajduje się na środkowym wschodzie, obok państwa czerwonych. Aby tam dotrzeć, musisz jeszcze zniszczyć

państwa żółtków. Mają **NUDNA DO POTĘGI**.

10. **THE LAST GATE** - brama znajduje się pośrodku mapy, na terenie państwa żółtych. Co ciekawe, całe to państwo otoczone jest górami. Aby się tam dostać, musisz zastosować jeden z dwóch sposobów: przejść przez małeńki pas zieleni na południu (odradzam!) lub przejść przez góry, atakując znajdujący się za nimi budynek wojskowy wroga. Uwaga: staraj się oszczędzać kamień, bo może Ci go zabraknąć. Mają **NAJCIE-KAWSZA**.

A oto kilka podstawowych porad:

1. Jednym z najbardziej przydatnych budynków w działaniach wojennych jest katapulta. Postawiona przy granicy ostrzeliwuje budynki militarne wroga znajdujące się w jej zasięgu (celny strzał - śmierć jednego rycerza).
2. Jeśli wiesz, że nie zdołasz utrzymać zdobytego budynku przeciwnika, to lepiej spal go, zanim przejmie go przeciwnik (linia frontu przesunie się wtedy do środka jego państwa).
3. Podobnie ma się sprawa z Twoimi budynkami. Lepiej apalić w obliczu zagrożenia, niż oddać pod władanie przeciwnika (tatyka apalonej ziemi).
4. Jeśli posiadasz dużą liczbę złotych monet i wielu niewyszczolonych żołnierzy, zbuduj poza linią frontu kilka baraków. Kiedy mieszkający w nich rycerze zostaną wyszczoleni, apal te budynki. W ten sposób do kwatery głównej powróci silna armia stanowiąca rezerwę dla jednostek przygranicznych.
5. Pamiętaj, że aby powstał żołnierz potrzebne są: miecz, tarcza, piwo i osadnik. Natomiast do jego wyszczolenia potrzebne są monety produkowane w mennicy."

**Szczur**

## Theme Hospital

[Opis tej gry, zresztą bardzo szczegółowy, opublikowaliśmy w nr. B/97. Ponieważ autor listu nie miał okazji zapoznać się z nim w chwili, gdy pisał do naa, postanowiliśmy zostawić okaz w całości, choć czasem porusza sprawy omówione już w opisie - red.]

„Pierwszym krokiem, który powinieneś zrobić po uruchomieniu gry jest zakup personelu. Myśl przyszłościowo i dlatego kup przynajmniej dwóch chirurgów, jednego badacza, psychologa i konsultanta, który będzie szkolił Twój personel. Drugim krokiem jest obejrzenie budynku, którym dysponujesz oraz budynków, które w przyszłości będzie chciał kupić. Następnie zbuduj dział badawczy (nie występuje w pierwszej misji) i umieść go w dowolnym punkcie szpitala. Gdzieś w pobliżu działu badawczego wybuduj salę azalkoniową i umieść w niej konsultanta i lekarza, którego chcesz szkolić. Dalej wybuduj gabinet diagnostyczny i gabinet internisty, recepcję oraz zatrudnij recepcjonistki, pielęgniarki, woźnych i uruchom szpital (kliknij na timerze budowy). Myśl o zaprojektowaniu swego szpitala jak o linii produkcyjnej. Czego pacjenci będą używać w pierwszej kolejności, a czego mogą potrzebować w przyszłości? Z jakich gabinetów będą korzystać na końcu? Tak zaprojektuj szpital, by do wszystkich gabinetów był łatwy dostęp.

**Dział diagnostyczny.** Zaraz przy wejściu umieszczamy co najmniej dwa gabinety internisty (dodatkowe gabinety przygotowujemy, gdy staną się potrzebne). Salę szpitalną i gabinet psychiatry lokujemy między działem diagnostycznym a zabiegowym.

**Dział zabiegowy.** Zaczynamy od umieszczenia sali operacyjnej (w pobliżu sali szpitalnej) i apteki. Klinikę złamań budujemy w pobliżu sali szpitalnej i apteki. Dodatkowe pomieszczenia zabiegowe będą potrzebne dopiero wtedy, kiedy pojawią się pacjenci. Toalety, pokoje wypoczynkowe itp. powinny być niezbyt duże i znajdować się w obydwu działach. Toalety możemy dodatkowo wyposażać w umywalki, a pokoje wypoczynkowe w kilka sof, dwie Video Game, kaloryfer, kwiatki i telewizor. Wszystkie sale i gabinety powinny być wyposażone w kaloryfer i głośnik.

Kilka porad dla mniej wytrwałych graczy:

1. W wypadku epidemii nie przynajemy się do niej, tylko sami próbujemy się jej pozbyć. Bardzo nieetycznym posunięciem jest wysłanie chorego pacjenta do domu.
2. Jeśli widzimy stojącego bezczynnie lekarza lub pielęgniarkę, to przenosimy ich do pokoju wypoczynkowego.
3. W razie nagłych wypadków, jeśli nie mamy odpowiednich gabinetów i pieniędzy na ich kupno, chorych pacjentów wysyłamy do domu.
4. Jeżeli mamy pacjenta z niepewną diagnozą lub nie wiemy, czy uda nam się go wyleczyć, wysyłamy go do domu. Ucierpi na tym nasza reputacja, ale w wypadku jego zgonu ucierpiąaby bardziej. Za brak zgonów w danym roku otrzymujemy nagrodę w wysokości 10 tys.
5. Należy zatrudnić więcej personelu niż potrzeba, ponieważ mogą się zdarzyć nieapodzieiwane najazdy pacjentów. A poza tym personel musi czasami udać się na wypoczynek i wtedy potrzebni są zastępcy.
6. Kaloryfery umieszczaj w najczęściej uczęszczanych pokojach i korytarzach, w pobliżu siedzeń i automatów z napojami.
7. Rośliny uszczęśliwiają ludzi, ale uschnięte wywierają negatywny wpływ,



więc dbaj o nie. Im więcej masz roślin, tym więcej woźnych musisz zatrudnić.

- B. Stale naprawiaj urządzenia - im więcej razy zostaną użyte przed naprawą, tym większa jest szansa, że ich moc obniży się o jeden. Niekontrolowany spadek może doprowadzić do wybuchu.
9. Jeżeli masz jednego psychiatrę, obserwuj go. Gdy uda się w inne miejsce, przed jego gabinetem może utworzyć się kolejka (dotyczy to również innych pojedynczych gabinetów).
10. Korzystaj z pokoiów szkoleniowych. Lekarze, których sam wyszkolisz, są tańsi.
11. Podczas budowy zadbaj, aby korytarze miały przynajmniej trzy kratki szerokości.
12. Gdy masz opracowany komputer i analizator atomowy, to kup po jednej sztuce każdego z nich - przyspieszają badania.
13. Wszystkie lekarstwa opracuj do 100%, bo w przeciwnym wypadku będziesz zabijał pacjentów."

**Łukasz Dmowski**

## LISTY

I. „Wiele ostatnio pisze się o najnowszym „dziecku” Virginu - Red Alercie. Co??? Przecież ta grs to totalny gniot, plagiat, kopia, szmelc, syf... Nie rozumiem, dlaczego wszyscy tak pasjonują się tym zmutowanym klonem C&C. Ani to „coś” nie ma pięknej grafiki (w niskiej rozdzielczości jest brzydka w wysokiej mogą grać jedynie mrówki o sokolim wzroku, z Pentiumem 133 w d...), Inteligencja komputera jest BEZNADZIEJNA!! Dźwięki... co tu dużo gadać... Gdy galem Ruskimi, krew mnie zalewała, kiedy słyszałem co chwila (cytuje): „Effemitif”. To ma być język naszych sąsiadów zss Buga (o, cholera już nie zsa Buga. Jak to się wszystko zmienia...)? Jedynie do dwóch elementów nie mogę się przyczepić: zróżnicowanie misji i filmy. Czy jednak w strategii chodzi o oglądanie filmów? Podsumowując: jest to zrealizowana z dużym budżetem (wydanym głównie na reklamę) komercyjna małowanka rodem z (Holly)Westwood. Kończąc słowami Litoya, które najlepiej oddają mój stosunek do Red Alert: Co to k... jest? Zdaję sobie sprawę, że nieźle nabluzgałem i że mój list będzie wzbudzał wiele kontrowersji. Jednak biorąc pod uwagę, jakie bzdury głosił Virgin w swojej kampanii reklamowej i tak niewiele jeszcze powiedziałem.”

**generał Czerwonej Trabki i Zielonego Młotka, marszałek polny, stepowy i kanałowy - Szczuru**

No, tak. Zapewne wiele osób czytając ten list pomyślało sobie: jakże chciałbym zostać deratyzatorem. Ale zgadzam się z Tobą w jednym: zarówno C&C jak i Covert Operations wzbudziły we mnie o wiele żywsze bicie serca, niż Red Alert. Poza tym, zupełnie nie potrafiłem grać w wysokiej rozdzielczości, bo rozmiary jednostek to rzeczywiście „koszmar okulisty” (na szczęście, można grać w niskiej). Ale zarzuty do grafiki czy dźwięku są chybione. Po pierwsze - grafika i dźwięk nie są takie złe, po drugie - nawet gdyby były, to w grach strategicznych nie to jest najważniejsze. A inteligencja komputera? Z pewnością wyższa niż w C&C. W dalszej części swojego listu chwaliłś K&N'D. A czy uczciwie jest oszukiwać gracza generując ciągle jednostki, które pojawiają się na szczycie ekranu, tak jak me to miejsce w K&N'D? Chwaliłś RA za zróżnicowanie misji. To rzeczywiście ogromny atut! Jedną z najważniejszych rzeczy w strategiach czasu realnego (i w ogóle w strategiach).

II. „Na początek chciałbym się podzielić moimi spostrzeżeniami na temat EKG. Jest super, ale... myślę o podziale na gry strategiczne i ekonomiczne. Piszecie o grach wojennych. A gdzie symy, theme'y i inne takie? Może zamiast podziału utworzyć nowy klub? Coś, gdzie można by poczytać o taktyce zarządzania miastem lub parkiem. Myślę, że nie jestem odosobniony w swojej opinii. Czy można do Was przysłać mapy do Heroes lub Warcrafta? Jeżeli tak, to czy będą one publikowane na CD co miesiąc czy okazjonalnie, jak zbierze się jakaś okragła sumka?”

**Bąkeł**

Tak to już jest, że największą popularnością cieszą się strategie wojenne. Jednak w tym numerze drukujemy spis rad do Theme Hospital, nie widzę też przeciwskażeń (a wręcz nalegałbym!), abyście pisali np. o taktykach zwycięstwa w Master of Orion 2. Zwłaszcza interesuje mnie, jaką rasę uznaliście za dającą największe szanse na zwycięstwo. A jeżeli tworzyliście własną rasę, to jakie cechy jej przydzieliście? Jeżeli chodzi o nowy klub, to zaproponowanie czegoś takiego Alexowi spowodowałoby u niego chyba palpitację serca (hmm, na dłuższą metę zabieg być może oplatalny). Mopy do wszelkich gier strategicznych są mile widziane, a z publikacją nie będziemy czekać, eż uzbiera się określona pula materiałów do danej gry.

III. „Obserwuję ze sporym zniechęceniem polski rynek gier. Owszem, dystrybutorzy nie najgorzej już sobie radzą ze sprowadzaniem gierek, ale gdzie nasze rodzime, polskie gry? I jeszcze, żeby były w polskim klimacie! Jedną grą Polanie wiosny nie czyni, zwłaszcza że w stosunku np. do Warcrafta jej jakość ma się tak, jak motocykla WSK (Wieśniaku, Śmierć Kupileś!) do Harleya. A

przecież w polskiej historii i tradycji wojskowej nie brakuje kapitalnych momentów. Jest to materiał zarówno na grę strategiczną, z naciskiem na gospodarkę czy politykę, jak i typową strategię wojenną (może być nawet czasu realnego). Okres rozbitcia dzielnicowego i walka polskich książąt i książątek o koronę to zły temat? A stanąć na czele Powstania Listopadowego i dać w d... Ruskim? Wiadomo przecież (wystarczy przeczytać podręcznik do historii), że wodzowie powstania zawaliłi sprawę politycznie na całej linii, bo militarnie wojna była do wygrania. Dlaczego Amerykanie mogą robić sobie dziesiątki gier o swojej nudnej wojnie secesyjnej, a nas nie stać na zabawę z własną historią? Przecież w grze strategicznej nie musimy mieć supergrafiki, filmów czy ekstradźwięku. Wystarczy pomysł, zgrabnie ułożone scenariusze i wysoka inteligencja komputera. Do tej pory próby były raczej żałosne (Piotrków 1939, Bastion itp.), teraz ma się ukszać gra Clash - jak czytam o niej informacje, to widzę, że równie dobrze mogłoby ją zrobić Amerykanie. Niemcy czy Rosjanie. Powiniśmy brać przykład z Japończyków, którzy swoją kulturą, historią i filozofią potrafili opętać cały świat. Jasne, że nie mamy środków, żeby zrobić aż taką karierę, ale może chociaż firmy podjęłyby jakieś próby? Daję słowo, że fajną polską gierkę, dotyczącą polskiej historii kupiłbym przed każdą zachodnią produkcją. A jestem pewien, że takich ludzi jak ja jest całkiem sporo. Ponoć mamy dobrych programistów, ale szkoda, że jakoś nie przekłada się to na nowe tytuły. Może pisma komputerowe powinny się włączyć w ożywienie polskiego rynku?”

**Bolo**

Zrobienie interesującej gry wiąże się z naprawdę dużymi kosztami i niewiele firm stać na taki wydatek. Ale - jak widać na przykładzie Polan - polska strategia może się cieszyć sporą popularnością. Też chętnie zobaczyłbym tytuły nawiązujące do polskiej historii, zwłaszcza czasów, kiedy Polska była mocarstwem. A gra o wojnie radziecko-polskiej z 1920 roku? Cud nad Wisłą i tak dalej. Z całą pewnością takie gry mogłyby nam dać, oprócz rozrywki, trochę wartości edukacyjnych, a nawet (choć może to zabrzmieć nieco pompatycznie) wzmocnić poczucie godności narodowej. Ktoś kiedyś powiedział, że naród, który zapomina o własnej historii, przestaje być narodem. Niedługo będziemy znsli na pamięć kolejność i wyniki bitew w czasie wojny secesyjnej, a sukcesy polskiego oręża będą dla nas terra incognita. Inna sprawa, że wojna secesyjna nie była wcale nudna, zwłaszcza kiedy (tak jak ja) jest się wiernym stronnikiem Południa i wymyśla się, co też Południowcy powinni byli zrobić, aby zwyciężyć. Nie widzę raczej możliwości, aby to pisma komputerowe jakoś, jak piszesz, ożywiały rynek pod tym względem. W końcu pisma mają inne zadania i inne kłopoty.

## ODPOCZYNEK WOJOWNIKA

Wiadomo, że odpoczynkiem dla wojownika jest kobieta, a wśród kobiet nie ma to jak słodkie blondynki z niebieskimi oczami (dużyyyyiiii!). Dlatego też w EKG rozpoczniemy druk dowcipów o blondynkach. Przysyłajcie je, tylko niezbylej! obsceniczne. Na razie moje dwa ulubione:

1. Pytanie: Co robi blondynka, gdy obudzi się reno? Odpowiedź: Myje zęby, przedstawia się i idzie do domu.
2. Pytanie: Dlaczego blondynek nie należy głaskać po głowie? Odpowiedź: Bo im echo może rozerwać czaszkę.

To tyle w tym miesiącu. W przyszłym spodziewajcie się ostatecznych wyników naszej ankiety na najlepszą grę strategiczną wszech czasów oraz podsumowanie (jeszcze nie ostatecznego, bo do stopnia generała nikt nie doszedł) wyników konkursów.

**generalissimas Bócevan w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów  
jacekpie@lnpns.waw.pl**

## ODPOWIEDZI. KONKURS EKG 10/97

Imię i nazwisko

Adres

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

## ANKIETA EKG

Najlepsza gra strategiczna



Po trzech miesiącach powracam do Waszych ulubionych dyscyplin sportu: koszykówki i piłki nożnej. Lub, jak kto woli, piłki nożnej i koszykówki, chociaż więcej będzie o баскетcie. W KS Cambler żadna z ww. gier zespołowych nie była, nie jest i nie będzie uprzywilejowana. Obie zajmują w Klubie ex aequo pierwszą pozycję! Jedyne, co może zakłócić tę równowagę, to brak dobrych gier, zajmujących się tymi dyscyplinami sportu, na polskim rynku komputerowym. A to wydaje się dość nierealne.

## Jak Wam się podoba.... Klub, czyli fajka pokoju

Zaczynamy od komentarzy do kontrowersyjnego listu LiveWire'a z lipcowego Gamblera. (Większość dosadnych i obraźliwych określeń opuszczono, aby wypuklić konkretne argumenty.)

„Piszę do Was, gdyż chcę uchronić moją ukochaną dyscyplinę sportu - koszykówkę - od bezsensownych zarzutów, jakie skierował w jej stronę autor listu zamieszczonego w Gamblerze 7/97.

Koleś pisze, że „koszykówka jest mniej efektywna od piłki nożnej”. Ależ oczywiście, „założenie kosy” zawodnikowi, który wyprzedził obrońcę, chwycenie go za nogi, strzelenie bramki ręką, kopnięcie przeciwnika karkami w twarz, naskok butami na klatkę piersiową widza czy bójki na boisku są efektywne. Ale to chyba nie są najważniejsze elementy gry w piłkę nożną.

W dodatku mówi, że w koszu nie ma techniki. A guzik prawda! Przecież wyskoczenie w górę na ok. 80 cm, wykonanie półobrotu w powietrzu, złapanie piłki i włożenie jej do kosza na pewno wymaga większych umiejętności niż kopnięcie piłki w kierunku bramki o wymiarach bodajże 7 na 2,4 metra.”

**MoSaD (Master of Sport and Disaster) & Pudel z Zakopanego**

„LiveWire pisze, że piłka nożna jest efektywniejsza od basketu.

C... prawda. To przecież zależy od indywidualnych upodobań. Fakt, że przez ponad trzy lata trenowałem soccer w klubie, nie przeszkadza mi wcale zarywać nocy przed egzaminami na oglądanie NBA Finals '97. Albo podziwiać turniej tenisowy na kortach pizańskich Olimpij, emocjonować się codziennymi relacjami z Tour de France. Każdą z tych dyscyplin uważam za jednakowo efektywną. Na swój sposób, oczywiście.

Jeśli według niego mecze koszykówki to festiwal fauli, to piłka nożna jest najbrutalniejszym sportem na świecie. Scooter wie, w końcu był dentystą (czyt. piłkarzem), kilkadziesiąt razy leżał na murawie!”

**ScooterR**

„LiveWire uważa, że skoro piłka nożna jest dyscypliną numer jeden na świecie, to musi być też na tym samym miejscu w Polsce i w KSC. Nic bardziej mylnego. Futbol utrzymuje się w naszym kraju głównie dzięki transmisjom telewizyjnym (polityka TVP i Canal+), a także przez zbyt mało dynamiczne rozpowszechnianie innych dyscyplin. Ale nadchodzą zmiany.

W wielkie zdumienie wprawiło mnie stwierdzenie: „Poza tym, z koszykówki zrobiła się jedna wielka komercja. Ciągłe reklamy, afery prowokowane w celu zyskania popularności.” Przepraszam, czy to Micheal Jordan zamordował kolumbijskiego piłkarza za strzelenie samobójczej bramki? Czy to Phil Jackson był trenerem Dynamo Kijów, gdy Ci przekupywali sędziego prezentując mu zestaw futer? Czy Kajetan Hądzałek (prezes PZKosz) prowadził korupcję w Olympique Marsylia w przebraniu Bernarda Tapie? Czy Dominik Tomczyk bierze narkotyki jak Diego Maradona? Czy kibice Chicago Bulls rzucają na parkiet race i butelki, chcąc zabić arbitra? Niech LiveWire odpowie sobie na te pytania.”

**Marcin Kos(z)man**

„List LiveWire'a bardzo mnie zdenerwował. Po części dotyczy bezpośrednio mnie, ale nie to jest głównym powodem, dla którego piszę. Chciałbym nadmienić, że przy graniu w PM3 nie używałem żadnych edytorów binarnych, nie korzystałem z ładowania, gdy coś mi nie wyszło, a poziomu trudności zmienić się nie da. Poza tym, nie grałem przez cały czas w jednym ustawieniu, aczkolwiek przez większość kariery towarzyszyło mi ono jako sprawdzone.

Jego argument o „przepychaniu” w баскетcie jest nietrafny, ponieważ także w piłce nożnej przepychanie się jest nieodłącznym elementem gry. Wystarczy popatrzeć na wykonywane przez piłkarzy stałe fragmenty gry. Widać wyraźnie, że zawodnicy w polu karnym odpychają się dłońmi, łokciami i zastawiają wzajemnie, aby znaleźć najdogodniejszą pozycję. Zupełnie jak w koszykówce? I gdzie tu finezja, którą tak wychwala autor listu?

Kolejnym zarzutem wobec „kosza” jest jego komercja i afery. Przecież to jest kompletna bzdura! Powiedziałbym, że jest na odwrót. Największym komercyjnym przedsięwzięciem sportowym w Europie jest piłkarska Liga Mistrzów. Jak sama nazwa wskazuje, powinni w niej grać sami mistrzowie, tymczasem w tegorocznej edycji LM zobaczymy (prawdopodobnie) trzy

drużyny z Niemiec, dwie z Anglii, Włoch itd. Nie wydaje mi się, aby wszyscy byli tu mistrzami.”

**Paweł „Count” Ojrzanowski**

„Prezecie KSC!

Piszę do Twojego Klubu, z niepokojem patrząc w przyszłość. Powodem mojego z troską jest wyjątkowo nieudolna forma działu, w którym tematem przewodnim (sztucznie zresztą przez Ciebie podgrzewanym) stały się wojny na słowa zwolenników koszykówki i piłki nożnej. W rezultacie ponad połowa [odcinka - red.] to listy krytyczne wobec którejś z dyscyplin i jej zwolenników. To jakaś paranoja! Prawda jest taka, że próbujesz w ten sposób zachować popularność Klubu, a przecież od dawna modna jest zasada fair play.

Prawdę mówiąc, nie mam swojej ulubionej gry sportowej, lecz uważam, że dla dobra Klubu należy zaprzestać publikowania listów, w których kibice skaczą sobie do oczu. Nie dziwota, że potem na stadionach (oraz poza nimi) ludzie tłuką się kijami baseballowymi.

Myślę, że sprawiedliwe będzie - bez zbędnego marudzenia - podzielenie tego kącika na kilka poddziałów (np.: koszykówka, szachy, brydż, piłka nożna itp.) Skończ z idiotycznymi tendencjami do siania zamętu!

Co do listu LiveWire'a, to ma rację twierdząc, że mecz piłkarski jest efektywniejszym widowiskiem od meczu w kosza. Ale tylko w rzeczywistości, gdyż w świecie ułudy i iluzji (czyt. gry komputerowej) ciekawy może być nawet brydż.

Moje zdanie jest takie: co miesiąc w KSG głównym tematem powinna być inna dyscyplina sportowa, z niewielkimi dodatkami w postaci skrótowych informacji dotyczących pozostałych. Mam nadzieję, że wreszcie coś się ruszy, bo jak dotąd jest to najdenniejszy klub w Gamblerze. I pamiętajcie: fair play, panowie sportowcy.”

**Chaos 2000**

Stanowisko Rady KSG (a zatem i moje) w sprawie sporu: „komu więcej miejsca, piłce nożnej czy koszykówce?” przedstawiłem w wstępie. Pokrywa się ono ze zdaniem znakomitej większości (75%) członków Klubu Sportowego, która uważa, że optymalna forma każdego wydania tego działu to: 48% piłki nożnej, 45% koszykówki i 10% innych sekcji sportowych. List LiveWire'a opublikowałem w celu poznania poglądów czytelników KSC na ten temat. Okazało się, że tylko margines chce czekać trzy miesiące na artykuł o swoich ulubionych sportach, bo cała strona KSC poświęcona została golfowi lub hokejowi. Wybrana przeze mnie forma okazała się skuteczna, choć kontrowersyjna.

Na zakończenie październikowego odcinka KS Cambler kilka rad dla grających w NBA Live '97. To dla tych, którzy przygotowują się do turnieju (Cambleriada, 24-26 października).

## Taktyka zwycięstwa

„Gdy gram, zawsze staram się rozgrywać szybki kontratak (turbo, turbo, turbo). Czasami owocuje to faulami w ofensywie, ale nauczyłem się ich unikać. Kwestia wprawy. Natomiast gdy widzę, że kontratak będzie bezsensownym posunięciem (nie warto pchać rozgrywanego między czterech graczy przeciwnika) wracam spod kosza i czekam na linii rzutów za 3 pkt. Wtedy do mojego playmakera podchodzi zazwyczaj dwóch graczy, z czego wynika, że któryś z moich nadbiegających graczy (przypominam, że to jest nieudany kontratak) nie będzie kryty. Podaję mu więc piłkę, gdy znajdzie się metr ode mnie (tzn. bliżej kosza) i dwa punkty murowane.

Na przeprowadzanie ataku pozycyjnego nie mam recepty. Najlepiej chyba podpatrzeć, jak rozgrywa je komputer. Dużo podaje, aż w końcu jeden z jego zawodników uwolni się od swego „cienia” (gracza kryjącego) i będzie miał dogodną pozycję na zdobycie kosza.

Znam natomiast kilka sprytnych sztuczek, które pomagają w rozgrywce.

Pierwsza - łapanie przeciwnika na faule. Mam piłkę w ataku pozycyjnym. Widząc, że sterowany przeze mnie zawodnik jest podwójnie kryty, wciskam turbo i on przebiega obok partnera z drużyny. Komputerowi gracze również przyspieszą. A ponieważ kryją bardzo blisko, to często zatrzymują się na partnerze, na którym się „obciałem”. Kilka takich sprowokowanych fauli i już mamy rzuty.

Kolejny niezły patent to „wypychanie”. Gdy gracz przeciwnika wyprowadza piłkę, stać na jego drodze przy linii środkowej i staram się zastąpić mu drogę. Zawodnik wpada na mojego gracza i lekko się od niego odbija. Może to spowodować, że wróci z piłką na własną połowę, a to jest karane strata piłki. Ta zagrywka rzadko wychodzi, ale zawsze jest to szansa na odebranie piłki. Modyfikacją tego chwytu jest „wypychanie” za boczną linię boiska.”

**Paweł „Count” Ojrzanowski**

**Kristoff, który owocnie przepracował letnią przerwę  
(kristoff@lupus.waw.pl)**





Cześć! Dziś czeka Was przydługi (co nie znaczy, że zły) wywód na temat Flying Corps i miażdżąca krytyka Pilota Nightmana! A więc do dzieła. Na początek jak zawsze:

## Ogłoszenie

Sprzedam po okazyjnej cenie traktor pionowego wlotu na paliwo atomowe.  
Info: 01-234 Wariatkowo, ul. Szurusów 145/23 tel. 997 (w całym kraju).

## Porady wujka Chucka

„Do: col. Zgred Killer/Gambler

Temat: Flying Corps

Od ponad miesiąca grywam we FLYING CORPS. Myślę, że zebrałem wystarczająco dużo doświadczeń, aby podzielić się uwagami z początkującymi graczami. Uwaga - grywam na pełnym realizmie lub, jak kto woli, z maksymalnymi utrudnieniami: wiatrem, turbulencjami, efektami żyroskopowymi itp.

Radzę zacząć od zestawu misji The Spring Offensive. W kilku pierwszych zadaniach możemy poprawić swoje umiejętności. Największym problemem jest konieczność latania w początkowym okresie Camelem (dopóki nie zoataniemy dowódcą eskadry). Opanowanie tego samolotu jest nie lada wyczynem i radzę, gdy to tylko będzie możliwe, przesiąść się na SE5A, który atanowi znacznie stabilniejszą platformę strzelecką, a jego nieco gorsza zwrotność jest do zaakceptowania.

Prawdziwym wyzwaniem dla myśliwca jest kampania The Flying Circus z bratem sławnego Manfreda, Lotharem Richthofenem w roli głównej. Trzykrotnie musiałem zaczynać tę kampanię od nowa. Program konsekwentnie oblicza straty własnej eskadry i przy przekroczeniu pewnej liczby bezwzględnie odsyła Lothara na front wschodni. Do pasji doprowadził mnie przypadek, kiedy po straceńczej misji uzyskałem 16 zwycięstw, a I (słownie - JEDNA!!!) strata spowodowała przedwczesne zakończenie kampanii. Albatros pod względem pilotażu jest bliższy stabilnemu i szybkiemu SE5A, natomiast utrzymanie Fokkera D1 w locie poziomym jest podobnie trudne jak Camela. Przebrojenie jednostki na Fokkery ma jeden zasadniczy plus - nie mamy problemu z rozróżnieniem, kto swój, a kto obcy. Brytyjskich Triplanów do tej pory nie udało mi się spotkać [Nic dziwnego, ich po prostu nie było - Z.K.].

Problem strat własnej eskadry godzien jest dokładniejszego omówienia. Nawet najlepszy pilot nie będzie w stanie osłonić wszystkich swoich pilotów, tym bardziej że w tej grze często aam nie jest w stanie wyjść cało z opresji. Rozwiązaniem są często wykonywane save'y (ja to robię po każdym w miarę udanym locie) i ograniczenie liczby samolotów naszej eskadry w misjach skazanych na niepowodzenie (np. przewaga myśliwców wroga 3:1). W ekstremalnym przypadku prowadzi to do tego, że sami rzucamy się na dywizjon(y) wroga, zestrzeliwując ile się da, a po odniesieniu uszkodzeń (jeśli mamy szczęście) ładujemy awaryjnie na przygodnym polu. Tym sposobem zaliczamy kilka(naście) zwycięstw i odbębniamy niebezpieczną misję. Może następnym razem będą to powolne bombowce, mniam, mniam.

Oto 10 przykazań pilota, którego okres przeżycia optymistycznie kalkuluje się na 3 dni.

1. Opanuj technikę wychodzenia z korkociągów.

Warto w misjach treningowych poprobać ciasnych zakrętów, aż do wpadnięcia w korkociąg. Ma to dwie zalety - poznajemy zachowanie samolotu przy prędkości krytycznej i uczymy się wyprowadzać samolot z korkociągu - jest to istotne, gdy w ferworze walki nasz płótniak nagle zwinie się w korkociąg.

2. Nigdy nie przyjmuj spotkania czołowego - łeb w łeb.

Przeciwnik komputerowy dobrze atrzela i z takiego spotkania na pewno wyjdiesz z uszkodzeniami, o ile w ogóle wyjdiesz. Duże ryzyko kolizji.

3. Unikaj walki w chmurach.

Chmury są zrobione naprawdę fajnie, lot ponad nimi daje wiele przyjemności - jednak mleczna wata nie ogranicza widoczności komputerowemu wrogowi. Jest to chyba niedoróbka programu. Odpada przez to możliwość chowania się w chmurach (jaka szkoda!!!).

4. Strzelaj krótkimi, dobrze wymierzonymi seriami.

Oszczędzaj amunicję, w wielu bitwach możesz z myśliwego stać się zaszczutą zwierzyną, gdy zabraknie Ci amunicji. Ja uważam, że najwcześniejszym możliwym momentem na otwarcie ognia jest chwila, gdy wyraźnie widać prześwit między

górnym a dolnym płatem npla (oczywiście, gdy patrzymy przez celownik z godziny szóstej wroga).

5. Staraj się zawsze zestrzelić lidera - dowódcę wrogiej formacji.

Wydaje mi się, że po stracie dowódcy jednostka wroga często traci animusz i można ją zestrzelić znacznie łatwiej, niż wcześniej. Podobny efekt utraty odwagi występuje zazwyczaj w walce z samolotem wroga - lekkie draśnięcie serią, bez widocznych oznak trafienia, powoduje wyrównanie lotu nieprzyjaciela i zabawa jest zakończona.

6. Zwracaj uwagę na wybuchy artylerii plot.

Nad naszym terenem potrafi ona bezbłędnie wskazać aeroplany npla, natomiast nad terenem wroga jest dokładnie odwrotnie. Szybka identyfikacja wroga i zajęcie odpowiedniej pozycji do ataku to połowa sukcesu. Klawisz F1 w gąszczu walki rzadko zdaje egzamin.

7. Uważaj cały czas na prędkość.

Zbyt duża prędkość zazwyczaj ogranicza czas celowania i efektywnego ognia (o takim drobiazgu jak kolizja nie wspominając), zbyt mała powoduje niebezpieczeństwo, że ktoś zajmie się szybko Twoim ogonem.

8. Tylnych strzelców możesz olać.

Zazwyczaj ogień tylnych strzelców jest zupełnie niegroźny, nawet jeśli uzyskują trafienia, to w 99% przypadków niegroźne.

9. Uważaj na latające szczątki samolotów i rozlatujące się samoloty.

Nie ma chyba nic gorszego niż przypadkowe oberwanie szczątkami npla, szczególnie kiedy rozleciał się tuż przed Twoim nosem.

10. Jeśli odniosłeś uszkodzenia, a maszyna jest sterowna i znajdujesz się nad własnym terytorium - ładuj. Udawanie bohatera i walka na uszkodzonej maszynie to głupota. Silniki i tak mają często za małą moc do walki w pionie, a gdy samolot zostanie uszkodzony, Ty jesteś prawie trupem.

I tym optymistycznym akcentem chciałbym zakończyć ten przydługi tekst, życząc tylu startów, co lądowań."

Dariusz Tymiański (tyminski@polbox.com)

W imieniu szerokich rzesz użytkowników Flying Corps i różnych latadek z płótna i tektury, będących kandydatami do użyczenia gleby - dziękuję! - Z.K.

## Za fajera

Teraz wspomniana krytyka Pilota Nighmana. Broń się!

„Od: inlog@silesia.top.pl

Mam taką cichą nadzieję, że rzucam ten liścik w odpowiednią komórkę. W każdym razie proszę przekazać to do Club Simulator (do col. Zgreda Killera) [przekazano, odebrano, podpisano, przyjęto do Klubu - Z.K.].

Będę mianowicie nawijać na temat ostatniego listu osobnika o pseudonimie »Pilot Nightman«, traktującego o grze »Grand Prix 2« (Gambler 7/97).

Nie mam specjalnie za dużo czasu, ponieważ korzystam z modemu mojego taty. Pragnę przekazać mu jedynie tyle, że czasy, które on »wykręcił« na Monzie są w mojej ocenie gdzieś tak między »mini« a »midi« (korzystam ze skali umieszczonej na Pampersach). Uważam tak, ponieważ już pierwszy mój czas był lepszy od tamtego pseudowyczynu o 1,458 s, a kolejny był już poniżej 1:30,000, konkretnie - 1:29,629.

Jeszcze jedna rzecz. Mogę się tylko domyślać, że czas trzech okrążeń to czas wyścigu typu »Quickrace«. Więc pragnę zakomunikować, że to również pobłem i to bardzo dotkliwe (nie dosłownie :-). Zapewne myślicie sobie, że mądrała podrasował bolid i szpanuje. Nic bardziej błędnego. Jediną różnicą było to, że jeździłem w stajni Williams-Renault (w końcu uważacie, że wszystkie bolidy mają takie same osiągi)."

Scrappy

Myślę, że Pilot Nightman powinien pojeździć trochę i przystać czasu nokautujące Scrappy'ego. Czekamy na odpowiedź! - Z.K.

## Konkurs „Kit Car”

Teraz chciałbym ogłosić prywatny konkurs na wiedzę o rajdach i samochodach rajdowych. Zahaczmy również o tuning zwykłych samochodów i firmy nim się zajmujące.

Chcecie się wykazać? Nagród na razie nie przewiduję. Będę mógł tylko wskazać zwycięzców na łamach naszego elitarnego i niezwykle prestiżowego Klubu! Co miesiąc będzie jedno pytanie. Czasami trudne, czasami łatwe. Dzisiaj jedno z łatwiejszych.

Czym zajmuje się firma REMUS?

Jak zwykle na odpowiedzi czekam do końca miesiąca. Przypominam - jest to tele-durniej nie dla pieniędzy, a dla sławy!

Widzimy się (czytamy) jak zwykle za miesiąc. Jak zwykle czekam na listy.

col. Zgred Killer



### **Pułapki i drzwi**

**Czujnik alarmowy** (wymaga warsztatu o wielkości 1 segmentu, uaktywnia się 12 razy, potem jest automatycznie wymieniany). Jeżeli na pole, na którym czujnik się znajduje wejdzie nieprzyjaciel, włącza się alarm, który wzywa do walki znajdujące się w pobliżu nasze stwory.

**Pułapka gazowa** (9, 5). Nie jest zbyt niebezpieczna. Zabija skutecznie wrogie chochliki, ale ałniejszym potworem i bohaterem nie czyni większej krzywdy.

**Pułapka elektryczna** (13, 12). Bardziej niebezpieczna od pułapki gazowej. Może dotkliwie zranić nawet silnego wroga.

**Pułapka magmowa** (17, 1 - nie może być wymieniona). Po aktywacji tworzy się małutkie (1 segment) jezioro lawy, w które wpada wróg. Nie jest zbyt skuteczna - zadaje niewielkie rany. Jednak może zablokować korytarz, dlatego właśnie w korytarzu warto ją zbudować. Zawsze możemy przez jezioro przerzucić most, a w razie potrzeby zburzyć go...

**Kamienny głaz** (17, 1). Wyjątkowo skuteczna pułapka, ponieważ może zniszczyć całą grupę intruzów (w jednym wypadku wrogi oddział był tak duży, że kula rozpadła się, zanim udało jej się zabić wszystkich!). Należy ją ustawić w długim prostym korytarzu tak, by wróg nie mógł uciec...

**Pułapka mocnego słowa** (21, 3 - nie jest automatycznie wymieniana). Ma swoją siłę... Jej wadą jest niewielka liczba aktywacji.

**Drzwi drewniane** (warsztat o wielkości 10 segmentów). Najlepiej używać ich tylko w wewnętrznej części naszego labiryntu, np. do odgrodzenia komnat przeznaczonych dla rogatego rozpruwacza.

**Drzwi oknte** (13). Nicco lepsze od poprzednich.

**Drzwi żelazne** (17). Mogą na chwilę zatrzymać grupę wrogów.

**Drzwi magiczne** (21). Najlepsza zaporą. Wbrew temu, co możemy przeczytać w instrukcji, drzwi te można zniszczyć nie tylko metodami magicznymi.

Drzwi są ustawiane w wybranych przez nas miejscach natychmiast, natomiast pułapki muszą być przetransportowane do określonego segmentu przez chochliki. Nie należy od razu umieszczać pułapki, bo warsztat będzie produkował kolejną taką samą zamiast innej, skuteczniejszej.

Dobrze wykorzystane pułapki i drzwi stanowią doskonałą broń defensywną. Umieszczane pojedynczo w dużych jaskiniach są nieskuteczne. Powodują tylko lekkie zranienia wroga, choć tworzą dobrą zaporę przeciw chochlikom. Warto koncentrować je w wąskich, długich korytarzach - wróg może zostać zmuszony do wycofania się, a jeżeli pójdzie naprzód, będzie uaktywniał kolejne pułapki...

Najlepiej łączyć pułapki z drzwiami. Na przykład kolejno: mocnego słowa, gazowa, elektryczna i na koniec - drzwi magiczne. Atakująca coś taktego grupa zostanie poważnie osłabiona.

### **O rozbrajaniu wrogich pułapek**

Aby uniknąć kamiennych kul, należy stosować często zaklęcie **Oko Zła**. Jeżeli za drzwiami znajduje się pułapka tego typu, lepiej do ich wyważenia używać pojedynczych stworów. Potem wybieramy odpowiedniego potwora (najlepszy jest ork na 10. poziomie) - wcielamy się w niego, aktywujemy pułapkę i uciekamy (należy pamiętać o zaklęciu „przyspieszenie”).

Prymitywna metoda rozbrajania innych pułapek to wysyłanie potworów, by zaktywowały pułapkę tyle razy, aż przestanie działać. Bardziej wyrafinowana metoda: położyć na sąsiednich polach naszą posadzkę. Potem ustawić na pułapce znak „do broni” i wybrać jednego silnego stwora, aby ją uaktywnił. Następnie trzeba poczekać, aż pułapka przestanie działać i postawić obok chochlika. Wówczas przejąć pole, zanim pułapka uaktywni się ponownie.

### **Czary**

**Opętanie**. Pozwala kontrolować dowolnego atwora.

**Chochlik**. Tworzy nowego chochlika. Każdy następny jest droższy od poprzedniego, dlatego lepiej nie przesadzać...

**Oko Zła**. Pozwala zaglądać w niedostępne rejony podziemi. Warto skorzystać z niego, gdy coś usłyszymy, a także przed rozszerzeniem naszego lochu.

**Przyspieszenie potwora**. Warto wykorzystać to zaklęcie do przyspieszania powolniejszych stworów, np. smoka.

**Przymys**. Do końca trwania zaklęcia wszystkie stwory będą bez odpoczynku kontynuowały aktualną pracę.

**Do hroń**. Zaklęcie, które pozwala nam kierować grupą potworów. Skuteczne w wypadku ataku na wrogi loch oddalony od zajętych przez nas terenów.

**Niewidzialność**. Pozwala ukryć atwora. Można użyć czaru, jeżeli uda nam się doprowadzić pojedynczego potwora do wrogiego Serca Labiryntu. Wtedy potwór może bezkarnie zniszczyć Serce, jeśli nie zaatakuje żadnego wroga...

**Andienca**. Prosta metoda azybkiego ściągnięcia stworów do obrony naszego Serca Labiryntu.

**Zawalenie**. Skuteczna metoda ataku na wroga znajdującego się w niewielkim pomieszczeniu (warto przytrzymać dłużej klawisz myszy, choć kosztuje to nieco drożej). Nawet niewielkie zawalenie to dobra metoda na rozbicie grupy bohaterów. Potem możemy spokojnie wykańczać pojedynczych osobników.

**Uzdrowienie**. Leczenie to skuteczny sposób przedłużenia toczącej się walki.

Warto korzystać z tego zaklęcia zwłaszcza w obronie. Gdy atakujemy wroga, lepiej wycofać osłabionego potwora i wzmocnić go do leża - tak jest dużo taniej.

**Błyskawica**. Doskonałe zaklęcie bojowe. Aby zwiększyć jego siłę, warto dłużej przytrzymać klawisz myszy. Lepiej atakować większe grupy wroga.

**Pancerz**. Częściowa ochrona potwora przed atakiem.

**Kurczak**. Doskonałe zaklęcie - zamienia groźnego przeciwnika w kurczaka...

**Zaraza**. Powoduje wybuch epidemii wśród wrogich stworów.

**Armageddon**. Ściąga do naszego Serca Labiryntu wszystkie nasze i wrogie atwory - rozpoczyna się ostateczny pojedynek. Zaklęcie zbyt drogie - lepiej dostać się do wrogich podziemi za pomocą czaru „zniesienie ścian”.

**Zniszczenie ścian**. Umożliwia przebiecie się przez umocnione ściany wroga. Lepiej wcześniej zapoznać się ze strukturą wrogiego lochu i przebiec się jak najbliżej Serca Labiryntu.

### **Niespodzianki**

Ważnym elementem gry są „niespodzianki” (kolczaste kule). Umożliwiają podniesienie poziomu doświadczenia wszystkich naszych atworów, odkrycie całej mapy, kradzież bohatera, odnalezienie ukrytego poziomu... Jedną z ważniejszych jest „przeniesienie potwora” - na następnym poziomie będziemy mieli przynajmniej jednego wytrenowanego pomocnika. Osobiście preferuję smoka na 10. poziomie, dobrym pupilem jest także wampir. Od 17. poziomu nie możemy znaleźć „przeniesienia atwora”. By zapewnić sobie odpowiedniego towarzysza, należy wtedy skorzystać z ukrytych poziomów (można to robić wielokrotnie).

Czasami na niespodzianki trafiamy przypadkowo. Częściej jednak musimy w ich pozyskiwaniu przeryć wzdłuż i wszerz cały loch - tunele oddzielone od siebie pasem ziemi o szerokości 2 segmentów. Niespodzianki znajdują się czasami we wrogich lochach, często zabezpieczone pułapkami.

„Wielkie poszukiwania” najlepiej prowadzić po pokonaniu wroga. Nieestety, gra Dungeon Keeper ma pewne tendencje do wieszania się podczas „prac wykopaliskowych”. Lepiej więc pamiętać o zapisaniu gry...

### **Poziom 20. - Ptaszkówierkowo**

Jedyny NAPRAWDĘ trudny poziom. Należy ostrożnie rozpocząć rozbudowę. Na północ od naszego lochu znajduje się zbiornik wodny, w którym żyją „białe” macki (poziom 10.). Na początku gry jesteśmy absolutnie nieprzygotowani do walki z nimi. Można spokojnie rozbudować loch w południowej części mapy oraz wydobywać złoto i klejnoty.

Z naszego głównego kompleksu lochów powinien prowadzić jeden długi korytarz, w którym warto postawić przynajmniej dwoje drzwi magicznych i dwie kamienne pułapki (tak na wszelki wypadek). Warto dorzucić kilka pułapek w pobliżu Serca Labiryntu. Takie postępowanie może wydawać się nieco paranoiczne, ale zapewniam, że nie ma w nim wielkiej przeady.

Na południe od pokładów złota znajduje się kilka teleportów. Na wschód - 2 niespodzianki podwyższające poziom doświadczenia. Zanim ich użyjemy, należy poczekać, aż w podziemiach pojawi się więcej stworów (najlepiej ok. 30).

Dażej na wschód znajduje się pusty kompleks lochów „białych” - kolejne 2 niespodzianki podwyższające poziom oraz teleport. Wszystkie napotymane teleporty warto nieco „zabezpieczyć”. Jeżeli są to niewielkie komnaty, dobrze jest wzmocnić ich ściany, a w wyjściu ustawić kamienną kulę i drzwi - bohaterowie będą mieli odpowiednie powitanie.

Gdy już rozbudujemy nasze lochy (wszystkie typy komnat), stwory wynajdą wszystkie czary, postawimy więcej drzwi i pułapek - można ruszyć na północ. Musimy pokonać macki - najlepiej je złapać i poddać torturom (przyda się kilka ałnych duchów).

Za zbiornikiem wodnym znajduje się „biała” forteca. Wiedzie do niej tylko jedna droga lądowa (nie mamy mostu!). Należy zaatakować zachodnie drzwi (po drodze macki, za nimi kamienne kule). Potem poruszamy się korytarzem, skacząc ciągle w prawo - tam znajduje się Serce Labiryntu (loch jest opuszczony, po drodze tylko jedna pułapka gazowa, z boku kamienna kula). Po zniszczeniu Serca możemy spłądować loch (dwie niespodzianki - wzmocnienie stwora i podwyższenie poziomu).

Tutaj spotka nas niemiła niespodzianka. Avatar w ramach rewanżu przysyła dwoje przeciwników na poziomie 10. - wiedźmę i... rogatego rozpruwacza. Musimy ich pokonać, a w nagrodę dostaniemy... rogatego, również na 10. poziomie.

Na północy znajdują się dwa wyjścia, a za nimi, oddzielony kolejnym zbiornikiem wodnym, loch „niebieskiego”. Trzeba w tych wyjściach postawić magiczne drzwi i zamknąć je, by nasze stwory nie atakowały drzwi wiodących do labiryntu „niebieskiego”. Nie należy atakować wroga i zabijać jego aług, ponieważ może nastąpić „wampiryzacja”, a z 20 wampirami na poziomie 10. niki jeszcze nie wygrał...

Musimy zająć długi korytarz prowadzący przez „skatę” nie do przebiccia na wschodzie. Na jego końcu, za magicznymi drzwiami, na oblanej lawą wysepce znajduje się Avatar. Można go zabić, lepiej jednak wykorzystać smoki z ich „mocnym słowem”, by rzucić go za lawę do drzwi prowadzących do lochu wroga (są trzy - zniszczy pierwsze, znowu przysyłamy smoki, które odrzucają go za kolejne, itd.). Za ostatnimi drzwiami znajduje się Serce Labiryntu! Potem możemy spokojnie poczekać, aż „niebieski” rozprawi się z Avatarem (można włączyć nasze siły do akcji pod koniec „dyskusji”) - trzeba go zabić.



Poddani Awatara i tak wskrzeszą nieboszczyka. Teraz musimy przerzucić wszystkie nasze potwory do leża, by wypoczęły. Lepiej zamknąć chochliki gdzieś w bezpiecznym kraciu lochu. Zbliża się generalny szturm. Główne grupy „białych” pojawiają się w północnej części jaskini, która istniała już na początku gry (przy wejściu). Do walki z nimi należy rzucić wszystkie potwory – przed innymi oddziałami powinny nas chronić konstruowane i ustawiane wcześniej pułapki. Zabicie czy złapanie Awatara to naprawdę trudna sztuka – na błyskawice, leczenie i kurczaka (dla jego obstawy, bo sam jest odporny) wydałem ponad 150 tys.!

Potem musimy zaleczyć rany, uzupełnić zapasy złota oraz wytrenować nowicjuszy, którzy pojawili się na miejscu zabitych podczas walki.

Teraz przychodzi kolej na „niebieskiego”. Musimy zdobyć „wyspę Awatara”. Budujemy most (dostaliśmy go po zabiciu pierwszego wcielenia Awatara) i zajmujemy komnatę wroga. Później należy skoncentrować wszystkie stwory, które mogą pokonać lawę (smoki, rogatego i duchy) i zaatakować Serce Labiryntu (do broni). Potem możemy postawić kolejny most z drugiej strony wyspy i doprowadzić pozostałe potwory. Jeżeli będziemy mieli lepiej wyszkolone stwory i nieco szczęścia, powinniśmy zwyciężyć.

**Jacek Ilczuk**

## VANDAL HEARTS (PSX)



rozwiązania

Optymalna grupa:

**Clint** – swordsman, dualist.

**Diego** – bowman, sniper.

**Eleui** – sorcerer, enchanter.

**Sara** – bishop, archbishop.

**Huxley** – bishop, archbishop.

**Dolan** – guardsman, dragoon.

**Grog** – guardsman, dragoon.

**Kira** – hawknight, skylord.

**Darius** – hawknight, skylord.

**Zohar** – sorcerer, enchanter.

Dolana albo Groga możesz szkolić tak jak Clint, czyli do profesji dualist (różnice: dualist jest szybszy i odporniejszy na magię, a dragoon bardziej wytrzymały na ciosy i potrafi zadawać mocniejsze uderzenia). Nie radzę wybierać drogi „monk, ninja” dla bohaterów stosujących czary – te profesje nie mają silnych czarów ofensywnych ani silnych leczących.

Nasz główny bohater, Ash, może uzyskać specjalny status Vandaliera.

W tym celu musi odnaleźć sześć kluczy, zanieść je do Dojo (w ekwipunku Asha) i zgodzić się na odbycie próby (będzie to walka). Trzeba pamiętać, że nie wystarczy tylko zwyciężyć na polu bitwy, najważniejsze jest wyniesienie z niej Pryzmatu (Prism).

### Nova Key

Po zwycięstwie na plaży niedaleko Minato i pokonaniu ogromnej mrówy zgłosił się do kobiety w tawernie – otrzymasz Nova Key. Z Dojo zostaniesz przeniesiony na pole bitwy, która na pierwszy rzut oka wydaje się nie do wygrania. Jest jednak pewna metoda. Ustaw całą grupę tak, aby jej członków zasłaniało zbocze góry. Łucznicy wroga mają fantastyczny zasięg (ze szczytu góry mają pod kontrolą niemal cały teren), ale jeśli ukryjesz grupę, będą musieli zejść całkiem blisko. Jednak na początku należy przetrzymać atak dwóch Duchów i dwóch Iskier – najlepiej bez strat własnych, choć nie jest to proste. Potem ustawieni pod ścianą góry łucznicy i mag mogą zacząć likwidować golem (dla grupy na tym poziomie doświadczenia, bardzo niebezpieczne), ale trzeba też jak najszybciej zniszczyć wrogich łuczników. Kiedy sytuacja nieco się wyklaruje, wyślij kogoś do skrzyni i zabierz Prism.

### Earth Key

W tawernie w Yuzu spotkasz chłopca, który powie Ci, że na bagnach zgubił dziwny owoc. Musisz odnaleźć owoc i oddać chłopcu, w zamian otrzymasz Earth Key. Banana znajdziesz na Loris Beach, pośrodku fioletowego krzyża na południowym wschodzie mapy. Z Dojo zostaniesz przeniesiony na pole bitwy, tym razem bardzo łatwej do wygrania.

### Mana Key

Klucz ten znajdziesz na polu bitwy, która zaczyna się po ucieczce Clint’a i reszty jego grupy z więzienia. Tu walczysz z Dumasem i jego zbrojnymi. Żeby uzyskać Mana Key, musisz otworzyć tajne przejście (wchodząc jak zwykle na podnośnik) i zbadać charakterystycznie oznaczone miejsce na podłożu. Po wizycie w Dojo zostaniesz przeniesiony na pole bitwy, gdzie masz tylko jednego wroga i mnóstwo skrzyń. Niestety, nie zawierają skarbów, lecz mimiki (czyli atakujące potwory). Przede wszystkim sparaliżuj wrogiego żołnierza (jeśli pokonasz wszystkich przeciwników, zanim odnajdziesz Prism, to zostaniesz przeniesiony z powrotem do Dojo). Teraz otwieraj wszystkie skrzynie (dobrze mieć choć jednego hawknighta) – ja znalazłem Prism w skrzyni w lewym, górnym rogu mapy, ale być może to miejsce jest za każdym razem generowane losowo.

### Chaos Key

Trzeba odnaleźć aż trzy drogocenne przedmioty, aby otrzymać ten klucz. Są to:

- **Macroman** – znajdziesz go w czasie bitwy o Ygdra Canyon, tam gdzie po

raz pierwszy pojawiają się Sara, Amon i Dolan. Znajduje się on na północy – w miejscu, które jak zwykle wyróżnia się z reszty podłoża i które trzeba zbadać.

- **Tarot** – znajdziesz go podczas bitwy pod Basil Gate. Jest ukryty na południowym wschodzie – w miejscu, w którym trawa tworzy krzyż.
- **Ramen** – w trakcie bitwy, rozgrywanej w pociągu, znajdziesz go w pierwszym wagonie. Znajduje się w charakterystycznie oznaczonym punkcie niedaleko miejsca, gdzie stoi Dallas.

Te trzy przedmioty należy zanieść mężczyźnie w tawernie w mieście Kerachi. Z Dojo zostaniesz przetransportowany na miejsce bitwy. Walka z golemami jest banalnie prosta, ale czeka Cię też zagadka jak z Sokobana. Znajdziesz na mapie trzy skrzynie, które można popychać – dzięki nim będziesz mógł dojść do ukrytych na wzniesieniach golemów. Wszystkie trzy skrzynie będą potrzebne, abyś mógł dojść do skrzyni zawierającej Pryzmat. Jednocześnie musisz uważać, aby nie pozabijać golemów, zanim nie zdobędziesz Pryzmatu. Bardzo uważnie przesuwaj skrzynie – jeden zły ruch i zwycięstwo masz z głowy.

### Logos Key

Uważaj! Aby go odnaleźć, musisz mieć w grupie latającą postać. W czasie walki ze smokiem (tam, gdzie prowadzi Leena) spenetruj pole lawy, naprzeciw miejsca, w którym smok znajduje się na początku bitwy. Logos Key będzie w ósmym kwadracie, licząc od góry i od lewej strony. Po odwiedzeniu Dojo zostaniesz teleportowany na pole bardzo czasochłonnej bitwy. Wszystko, co musisz tu robić, to trzymając się ścian piramidy cały czas iść naprzód. Uważaj przede wszystkim na magów, którzy będą Cię atakować bardzo nieprzyjemnymi czarami. Przed tą walką warto się zaopatrzyć w Mage Gems, ewentualnie Life Orbs. Pryzmat znajduje się w skrzyni tuż koło miejsca, gdzie grupa rozpoczyna bitwę.

### Heaven Key

Dostaniesz go w tawernie w Szóstym Akcie od człowieka, który zobaczy, że masz 5 Pryzmatów. Po odwiedzeniu Dojo zostaniesz przeniesiony na pole bitwy, która tym razem toczy się na moście. Naprzeciwko masz wyborową grupę wrogich bohaterów, żołnierzy i magów. Jak zwykle, najpierw likwiduj magów. Tę bitwę (choć z pozoru wydawała się trudna) udało mi się skończyć ze stratą jedynie dwóch skylordów, których celowo wystawiłem na ostrzał ostatniej grupie nieprzyjaciół. Pryzmat jest w skrzyni na końcu mostu.

Kiedy uzyskasz już wszystkie Pryzmaty (czyli sześć), idź do Dojo i wybierz opcję Advance dla Asha. Zostanie on wtedy Vandalierem, a wszystkie jego cechy osiągną najwyższe poziomy. Poza tym będzie mógł korzystać z niedostępnych dotąd dla jego klasy czarów i dostanie nowy ekwipunek.

Oto rady do kilku trudniejszych bitew:

1. **Sand Dunes of Sea** – zanim macki zdolają sparaliżować Twoich bohaterów (a są bardzo skuteczne), musisz zabić mrówę. Macki odradzają się w każdej turze.
2. **Village of Yuzu** – nie wolno Ci zabić wszystkich zamienionych w zombie mieszkańców. Nie jest to łatwe, bo na cios każdy bohater odpowiada kontratakami. Najlepiej rzuć czar Spellbind, aby sparaliżować kolejno kilku mieszkańców. Pamiętaj, że czas działania czaru jest ograniczony.
3. **Castle Ruins** – zamek możesz zdobyć tylko dzięki uruchomieniu dźwigów. Podziel drużynę na dwie równe grupy (w każdej healer) i staraj się trzymać pod ścianami, aby unikać strzałów łuczników. Czary Twoich magów sięgają do murów, więc możesz atakować łuczników, którzy znajdują się przy samej krawędzi.
4. **Plain of Sorrow** – musisz obronić chociaż jedną z magicznych wieżyczek. Od razu obstaw ją swoimi czterema bohaterami i nie ruszaj ich z miejsca. Wrogowie w każdej turze się odradzają, będziesz musiał leczyć tylko najbardziej uszkodzonych herosów.
5. **Reed Highway** – musisz wyczekać, aż przeciwnicy dojdą wystarczająco daleko (odczekać jedną turę po słowach Asha, że jeszcze trochę trzeba poczekać – pierwsze psy znajdują się za ostatnimi z Twoich bohaterów). Wtedy atakuj. Poślij Huxleya, aby za pomocą skrzyni zablokował przeprawę przez most. Przede wszystkim połuj na psy, bo są najszybsze. Przeciwnik będzie się starał uciekać i nie zaatakuj.
6. **Prison** – masz do dyspozycji Clint’a, Eleni i dwóch łuczników. Juggernautów można pokonać tylko atakiem od tyłu lub związać ich czarem Spellbind i potem zaatakować z dowolnej strony.
7. **Khanos City** – wszystko, co musisz zrobić, to doprowadzić Asha do bram miasta. Nie wdawaj się w walki, bo nie masz żadnych szans! Poślij całą grupę naprzód – wrogowie zajmą się łucznikami i czarodziejami, a Ash przejdzie.
8. **Frontier Village** – poczekaj, aż wszyscy żołnierze wroga, znajdujący się na tyłach Twoich oddziałów, wejdą na most i wtedy przesunij przełącznik, zrywając most.

**Jack „Vandalier” Peccara**

## Age of Empires (PC)

F8 cała mapa.  
F7. wylacza „fog of war”  
Naciśnij CTRL+N. aby rozpocząć nową grę. Wróć do menu głównego i wybierz opcję „Single player”. Wybierz tryb „Campaign”. Od tej pory:  
CTRL+W dodaje 1000 drewna  
CTRL+F 1000 żywności.  
CTRL+G 1000 złota  
CTRL+S 1000 kamienia.  
CTRL+Q błyskawiczne budowanie.

## Ascendancy (PC)

Stwórz w DOS plik o nazwie **NOUGAT.LF**. Od tej pory podczas gry działają podane tu klawisze.  
Na mapie planety  
1 - zakończenie projektu.  
O - planeta pełna ludzi.  
R - odbijasz kolonię Obcym.  
SHIFT+M - zwiększa maksymalną populację o jeden.  
T - tworzy kolonię na nie zamieszkałej planecie  
W menu naukowym.  
E - kończy obecny projekt  
O - wszystkie wynalazki.  
Na mapie gwiazdnej:  
1-7 - przełączanie między imperiami.  
8 - pokazuje szlaki komunikacyjne i planety  
ALT+E - kradnie technologie  
C - status galaktyki.  
L - wszystkie szlaki.  
S - wszystkie gwiazdy.

## Bedlam (PC)

W menu głównym zmień imię gracza na **GOD** (dużymi literami). Następnie rozpocznij nową grę albo ją załaduj (imię gracza w załadowanej grze musi również brzmieć GOD). Od tej pory jesteś nieśmiertelny. Za każdym razem, kiedy uruchomisz grę od nowa, musisz zmienić imię na GOD.  
Uruchom grę z parametrem **/KARMA** - wszystkie typy broni i ekwipunek.

## Blade Warrior (PC CD-ROM)

Wstukanie **self healing** w czasie gry podnosi żywotność do maksimum.

## Blam! Machinehead (PC, PSX)

Hasła do poziomów

1.2	Q88NM	LDZCQ	4HWOE	3.2	W0J6H	3Y8-D	-7FRU
1.3	TDM7S	UH6OT	X066E	3.3	THYDH	0M2DU	3CZFK
1.4	VO1PP	JCP6V	H4ULJ	3.4	ISOJ3	130BP	V2MW6
2.1	0F20F	0HX8Y	OE95W	4.1	YCT56	PUUKS	26SD1
2.2	42W3T	JGK-P	5K5H7	4.2	Q29LH	UDUY4	21FSD
2.3	VR4T2	8E2D5	SHCMM	4.3	WS7Y6	HQPIW	60FGK
2.4	1N8CX	CXV16	PA3K1	4.4	2RHK4	RB9RU	21IT2
2.5	ZFOXD	Y5KXJ	Q2NGZ	Koniec	UF405	C42R1	2MP3P
3.1	2XVSD	AHO3J	S2MF-				

## Capitalism Plus (PC)

Wstukaj **\$\$\$\*\*\*\$\$\$** - masz 100 000 000 dolarów!

## Carmageddon (PC)

W menu z wyborem mapy, pojazdu itd. wstukaj **ENABLE** - masz dostęp do wszystkich torów, pojazdów oraz tricków. Gdy wyścig się rozpocznie, naciśnij F4 tak długo, aż pojawi się napis CHEAT MODE. Od tej pory:

F5 - naprawa	aamo. Naciśnięcie 5 z klawiatury
F6 - włącza/wyłącza Ood Mode.	numerycznej aprowadza Cię na ziemię,
F7 - dodaje do czasu 30 sekund.	6 i 9 kontroluje pochylenie.
F8 - zatrzymuje czas.	0 - bonus.
F10 - dodaje jedno przejechane	1 - megabonus.
okrążenie.	2 - piesi nie mogą uciekać.
F11 - 5000 kredytów	3 - piesi rosną
F12 - włącza podgląd rywali (widok z	4 - piesi wybuchają
zewnątrz).	5 - Hot Rod.
SHIFT+F8 - pokazuje pozycję rywali na	6 - piesi dostają biegunki.
mapie.	7 - God Mode
SHIFT+F7 - dodaje do czasu 300 sekund.	8 - darmowe naprawy
SHIFT+F10 - dodaje jeden przejechany	9 - natychmiastowe naprawy
checkpoint.	Kombinacje SHIFT+cyfra, ALT+cyfra,
SHIFT+F11 - trzecisz 5000 kredytów	SHIFT+ALT+cyfra i CTRL+cyfra dają
CTRL+1 z klawiatury numerycznej -	mnóstwo innych ciekawych efektów
włącza/wyłącza latanie. Steruje się tak	

## Cave Wars (PC)

Kiedy uruchomisz grę, wstukaj **cave godmode**. Gdy wybierzesz sobie rasę i zaczniesz grać, mecz na dzień dobry wszystkie wynalazki, czary i po 250 tys. minerałów, żywności i magii.

## Daggerfall (PC)

W katalogu z Daggerfallem znajdź plik **Z.GFG**, załaduj do edytora tekstów i dodaj linię **cheatmode 1**

Uruchom grę. W lochu naciśnięcie CTRL+F4 włącza i wyłącza God Mode. ALT+F11 atawia Cię z powrotem na podłogę, jeśli znajdziesz się w „pułcie” (czasem trzeba nacisnąć te klawisze kilka razy).

Tworząc własny czar, zacznij jego nazwę od \$ - rzucenie go będzie cztery razy tańsze. Jeśli zamiast symbolu dolara watawisz wykrzyknik, będziesz mógł rzucić ten czar raz dziennie za darmo.

Jeśli znajdziesz loch, w którym skarb leży tuż za drzwiami, weź skarb, wyjdź z lochu i wejdź z powrotem do niego - skarb się odnowi.

Jeśli znajdziesz dom lub tawernę z ukrytym skarbem, zabierz go, załaduj grę i ponownie załaduj - skarb się odnowi.

## Eraser: Turnabout (PC)

Naciśnij CTRL+W podczas strzelaniny - przechodzisz do następnej sceny.

## Extreme Assault (PC)

W głównym menu wstukaj **levelx** (koniecznie ze spacją po x). W czasie gry naciśnij:  
ALT+1 - amunicja.  
ALT+2 - lepsza broń.  
ALT+3 - energia.  
ALT+4 - God Mode.  
ALT+6 - koniec maja.  
ALT+7 - dezaktywuje przeciwników.  
ALT+8 - helikopter.  
ALT+9 - czoig.  
ALT+0 - zobacz aam.

## Hardline (PC)

Na końcu pliku **HARDLINE.CFO** dopisz następującą linię  
**CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???**  
Od tej pory:  
X - Ood Mode.  
Backspace - zabija wszystkich przeciwników  
Insert - zdrowie.  
Page Up - dodaje amunicji do broni dodatkowej.  
Home - dodaje amunicji do broni głównej.

## JetFighter 3 (PC)

CTRL+X niszczy dowolny cel powietrzny, ale nic za to nie dostajesz

## Lost Vikings 2 (PC)

Kody do poziomów:

NTRO	1	Y0VR	17	BLKS	11	TNNL	27
1STS	2	0V4L	18	TLPT	12	H3LL	28
2NDS	3	T1N3	19	GYSR	13	4ROH	29
TRSH	4	D4RK	20	B3SV	14	B4DD	30
SW1M	5	H4RD	21	R3T0	15	D4DY	31
WOLF	6	HRDR	22	DRNK	16		
8R4T	7	L0ST	23	Inne kody:			
K4RN	8	0B0Y	24	W4RP	- skok na najwyższy osiągnięty		
B0M6	9	H0M3	25	poziom.			
WZRD	10	SHCK	26	GHST	- nieśmiertelność.		

## Outlaws (PC)

W trakcie gry wstukaj:  
olairhead - latanie.  
olash - nieskończona amunicja.  
olcde - mapa.  
olflpa - frame rate.  
olgpa - współrzędne.  
oljackpot - przedmioty.  
olpostal - wszystkie typy broni.  
olredite - zatrzymuje wrogów  
olzip - teleport.  
olcreening - animacje  
OLIMYELLA - Ood Mode.  
OLER - zdrowie.

OLBOUNCE - superskok.  
OLWIMPY - automatic reload.  
OLTOMBSTONE - suicide.  
Kody do poziomów:  
olhideout  
oltown  
oltrain  
olcanyon  
olmills  
olaimms  
olminer  
olcliff  
olranch

## Powerslave (PC)

W czasie gry wstukaj:  
Lobocop - wszystkie typy broni.  
Lobodeity - God Mode.  
Loboswag - wszystkie przedmioty  
Lobopick - wszystkie klucze.  
Lobosphere - cała mapa  
Loboxy - współrzędne  
Holly - u góry ekranu pojawia się miejsce, w którym możesz wstukać:  
Level x - skok na poziom x.  
Doors - otwiera wszystkie drzwi i odpala wszystkie pułapki.  
Creature x - stawia przed Tobą atworka numer x:

x	Stworek	4	8aaset	8	Alien Worker
0	Anubis	5	Magmantis	10	Alien Worker
1	Spider	6	Am-Nit	11	Omen Wasp
2	Mummy	7	Set		
3	Piranha	6	Kilmantikhan		

## Reloaded (PC)

Na ekranie z postaciami wstukaj **ILOVEMYTEDDY** - możesz grać Fwankiem.  
Na ekranie z opcjami wstukaj **IWANTTOWIN** - wybór poziomu  
Zapauzuj grę i wstukaj **RLSEFISCOD** - następny poziom, amunicja, Smart Bomba, bonusy i zdrowie  
Podczas gry wstukaj **RLGOD** - God Mode.

## wipEout (PC)

Na ekranie tytułowym wstukaj **x'apdghost** Od tej pory kierujesz X-Wingiem.





## PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)  
**30,00 zł**  
 zamiast 36 zł

Koszł wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA  
 za 12 wydań (cały rok) 132 zł

**TELECOM Forum** to miesięcznik informujący o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i rozwiązania techniczne najnowszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.



Dostępny w wytypowanych kioskach.  
 Cena kioskowa: 3,00 zł

**CAD/CAM FORUM** to miesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice.



Dostępny w wytypowanych kioskach.  
 Cena kioskowa: 4,50 zł

**NETforum** to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.



Dostępny w wytypowanych kioskach.  
 Cena kioskowa: 4,50 zł

**UNIXforum** to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.



Dostępny w wytypowanych kioskach.  
 Cena kioskowa: 4,50 zł

## PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)  
**40 zł**  
 zamiast 54 zł

Koszł wysyłki pokrywa Wydawnictwo

PRENUMERATA ZAGRANICZNA  
 za 12 wydań (cały rok) 142 zł

## PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)  
**23 zł**  
 zamiast 27 zł

Koszł wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA  
 za 6 wydań (cały rok) 74 zł

## PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)  
**23 zł**  
 zamiast 27 zł

Koszł wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA  
 za 6 wydań (cały rok) 74 zł

## LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA ZASADY

- Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
- Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumery (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na jaką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
- Ciągłość prenumery zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumery (o czym informuje naklejka adresowa).
- Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumery wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
- Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
- W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumery.

## LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

## DDCINEK DLA PDCTY

zbiory

okładki

wyświetlacz

adres

Główna prenumerata

adres Główny

NUMER Prenumerata

na rachunek:  
**LUPUS Sp. z o.o.**  
 00-739 Warszawa  
 ul. Stępińska 22/30  
 10201097-318121-210-1-111  
 PKO BP IX o/Warszawa

## DDCINEK DLA BANKU

zbiory

okładki

wyświetlacz

adres

Główna prenumerata

adres Główny

NUMER Prenumerata

na rachunek:  
**LUPUS Sp. z o.o.**  
 00-739 Warszawa  
 ul. Stępińska 22/30  
 10201097-318121-210-1-111  
 PKO BP IX o/Warszawa

## DDCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

zbiory

okładki

wyświetlacz

adres

Główna prenumerata

adres Główny

NUMER Prenumerata

na rachunek:  
**LUPUS Sp. z o.o.**  
 00-739 Warszawa  
 ul. Stępińska 22/30  
 10201097-318121-210-1-111  
 PKO BP IX o/Warszawa

## DDCINEK DLA WPŁACACZEGO

zbiory

okładki

wyświetlacz

adres

Główna prenumerata

adres Główny

NUMER Prenumerata

na rachunek:  
**LUPUS Sp. z o.o.**  
 00-739 Warszawa  
 ul. Stępińska 22/30  
 10201097-318121-210-1-111  
 PKO BP IX o/Warszawa

dotyczy

podpis przyjmującego

opłata zł

dotyczy

podpis przyjmującego

opłata zł

dotyczy

podpis przyjmującego

opłata zł

dotyczy

podpis przyjmującego

opłata zł



# Dystrybutorzy gier z numeru 10/97

American Computers & Games  
Warszawa  
ul. Lektykarska 20  
tel. (022) 33 62 77, 79  
Mortal Kombat Trilogy (N64) – 399 zł

Bobmark  
01-034 Warszawa  
ul. Smocza 18  
tel./fax: (022) 838 05 02, 636 76 45  
Shining Wisdom (Saturn) – bd

Comat  
00-024 Warszawa  
Przejście podziemne  
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12  
tel./fax (022) 630 29 73  
NBA Live '97 (Saturn) – 219 zł

CD Projekt  
00-626 Warszawa  
ul. Marszałkowska 9/15  
tel. (022) 25 07 03  
Baba Jaga – 99 zł  
Extreme Assault – 155 zł  
Monster Trucks – bd

CMR Digital  
Warszawa  
Al. Jerozolimskie 2

tel. (022) 827 87 73  
LifeForce Tenka (PSX) – 199 zł  
Psychic Force (PSX) – 189 zł  
Rage Racer (PSX) – 180 zł  
V-Rally (PSX) – 200 zł

IPS Computer Group  
02-916 Warszawa  
ul. Okrężna 3  
tel. (022) 642 27 66, 68  
Dungeon Keeper – 150 zł  
FIFA Soccer Manager – 150 zł  
X-COM: Apocalypse – bd

L.E.M.  
02-916 Warszawa  
ul. Choczołowska 3c  
tel. (022) 642 81 65, 642 99 21  
Dark Colony – 145 zł  
Imperium Galactica – ok. 160 zł  
Premier Manager 97 – bd  
Rally Championship The X-Miles add-on – 67 zł  
SandWarriors – 69 zł

MarkSoft  
01-872 Warszawa  
ul. Perzyńskiego 2  
tel. (022) 663 93 90  
Capitalism Plus – 145 zł  
F/A-18 Hornet – 145 zł

iF-16 Fighting Falcon – 145 zł  
IM1A2 Abrams – 145 zł

Optimus Bis  
42-200 Częstochowa  
ul. Kopernika 10/12  
tel. (034) 65 29 74  
Ardenne Offensive – ok. 120 zł  
Age of Rifles Campaign Disk – ok. 80 zł  
Ravage D.C.X – 120 zł

Optimus S.A.  
33-300 Nowy Sącz  
ul. Nawojowska 118  
tel. (018) 43 77 97  
Clash – 139 zł

Tornado  
00-957 Warszawa  
ul. Kierbedzia 4  
skr. poczt. 61  
tel. (022) 40 01 03, 40 21 71  
Blaze 3D Ultimate – ok. 350 zł + VAT (wersja z 4 MB RAM)

bd – brak danych

## Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Age of Rifles Campaign Disk	Recenzja	str. 28
Ardenne Offensive	Opis	str. 94
Baba Jaga	Recenzja	str. 32
Capitalism Plus	Recenzja	str. 29
Clash	Recenzja	str. 16
Dark Colony	Recenzja	str. 20
Dungeon Keeper	Opis	str. 86
	Rozwiązanie	str. 58
Extreme Assault	Recenzja	str. 18
F/A-18 Hornet	Recenzja	str. 26
FIFA Soccer Manager	Recenzja	str. 22
iF-16 Fighting Falcon	Recenzja	str. 31
IM1A2 Abrams	Opis	str. 98
Imperium Galactica	Opis	str. 90
LifeForce Tenka	PSX	str. 73
Lords of the Realm 2 Siege Pack	Recenzja	str. 21
Monster Trucks	Recenzja	str. 24
Mortal Kombat Trilogy	Nintendo 64	str. 78
NBA Live '97	Saturn	str. 76
Premier Manager 97	Recenzja	str. 23
Psychic Force	PSX	str. 72
Rage Racer	PSX	str. 74
Rally Championship The X-Miles add-on	Recenzja	str. 28
Ravage D.C.X	Recenzja	str. 30
SandWarriors	Opis	str. 102
Shining Wisdom	Saturn	str. 77
V-Rally	PSX	str. 74
Vandal Hearts	Rozwiązanie	str. 59
X-COM: Apocalypse	Recenzja	str. 25



### Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup. Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży. Wystarczy zakreślić wybraną okładkę Gamblera, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto

### UWAGA! Oferta specjalna!!!

## GAMBLER CD nr 3/97 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładowej!



- Prześlij kupon z kopią dowodu wpłaty na konto podane obok do działu sprzedaży wydawnictwa LUPUS 7 zł za każdy zamówiony egzemplarz plus 1,30 zł (koszt wysyłki).
- Lub odwiedź nasz dział sprzedaży (z tym kuponem) i kup Gamblera CD 3/97 za 7 zł – 2,99 zł taniej niż w kiosku!

LUPUS sp. z o.o. PKO BP IX O/Warszawa, 10201097-318121-270-1111

przesłać do sekcji sprzedaży

Cena numeru 3/96 – 3 zł

cena następnych – 3 zł 30 gr

Uwaga! Do ceny numeru doliczamy koszty wysyłki (1,30 zł za każde 2 egzemplarze)

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorek – piątek w godz. 10:00 – 12:00 do p. Man. Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 22

## Renata Skibska

*Zanim poznałaś Adriana, czy wiedziałaś coś o komputerach?*

Jasne. Teoretycznie wiedziałam, że coś takiego istnieje.

*Grałaś w gry komputerowe przed poznaniem Adriana?*

Nie. Zawsze się dziwiłam, jak można spędzać tyle czasu przed ekranem monitora. Czasem uczniowie mi opowiadali.

*Czy Adrian chciał Ci pokazać, jak się gra, w ogóle zapoznać Cię z tym, czym się zajmujesz?*

O, tak.

*Od czego zaczął pokazywanie?*

Gier?

*Tym razem rozmawiamy o grach.*

To nie był Mario [spierają się z Adrianem, czy to był Mario, czy nie], ale jakaś zręcznościówka. A potem usłyszałam odgłosy Quake'a, jak Adrian grał.

*Czy namawiał Cię, żebyś dłużej posiedziała przy jakiejś grze, może nawet ją skończyła?*

Nigdy nie ma na to czasu. Adrian zawsze okupuje komputer. [Adrian, który cały czas podsłuchuje, decyduje się na interwencję: „To wszystko kłamstwo! Jak mieliśmy Nintendo, to pokłóciła się ze mną, rzuciła we mnie joystickiem i gniewała się przez cały wieczór. Bo chciała grać. Zresztą grała non stop 4 dni. Poza tym grała w Virtua Fighter i Fighting Vipers i skopała mi d... Ale to był przypadek. Gry na PC są za bardzo skomplikowane, ale te konsolowe akurat nadają się dla dziewczyn - widzi inną Renatę i natychmiast dodaje - no, oczywiście, żartuję.”]

*Czy nie jest to denerwujące mieć faceta, który całe dni spędza przy komputerze? A Ty tylko patrzysz, jak obrazki przesuwają się na monitorze, dochodzą Cię dziwne odgłosy?*

To jeden wielki koszmar. Kiedyś zastanawiałam się, czy lepiej mieć faceta w domu, bo tu jest jego miejsce pracy, czy też takiego, który wraca do domu po południu i wieczorem jest już wolny. Początkowo wydawało mi się, że jestem szczęściarą, ale teraz mój pogląd się zmienił. To denerwujące - widzieć, że ktoś jest bez przerwy zajęty czymś, czym ja się nie interesuję i czego nie rozumiem. Oczywiście, rozumiem pasję Adriana, a poza tym wiem, że to nie tylko rozrywka. To w końcu jego praca.

*Kiedyś usłyszałam takie zdanie: „Jak dobrać, że trafisz ze swoim nałogiem w swoją pracę”. Czy to nie jest tak, jak z alkoholi-kiem pracującym w browarze. Zarabia tam kasę, a przy okazji może się napić?*

Myślę, że to nie do końca tak. Wiem, że Adrian, gdy jest zmęczony pracą, chętniej by poszedł ze mną na spacer czy do kina. Nigdy nie odniosłam wrażenia, że zamiast tego wolałby posiedzieć przy jakiejś nowej grze. A przynajmniej dobrze się maskuje.

*Czy myślisz, że jakby mu odebrać komputer, to byłby normalnym człowiekiem? Czy nie zacząłby świrować, tęsknić za grami?*

Podjęrzewam, że jakby to były np. dwa miesiące czy podobnie krótki okres, to wytrzymałby. Poza tym, on ma też inne zainteresowania. Czyta fantastykę, interesuje się polityką, filmem.

*Czy gry komputerowe mogą nieść jakieś niebezpieczeństwo? Mogą spowodować, że nie będziemy chcieli uczestniczyć w wydarzeniach realnego świata, bo wszystko nam przesłonią?*

Myślę, że trzeba to kontrolować same-mu.

*Jeśli uważamy, że gry mogą stać się nałogiem, to czy nie można by przeprowadzić pewnej analogii i stwierdzić, że ludzie tworzący gry czy piszący o nich propagują niebezpieczne rzeczy? Że jesteśmy takimi dealerami narkotyków?*

Równie dobrze można powiedzieć, że zespół Judas Priest jest odpowiedzialny za to, że dwóch facetów popełniło samobójstwo, bo słuchali ich płyty.

*Gdybyś miała dzieci, to czy ograniczałabyś im dostęp do komputera?*

Oczywiście, wyznaczyłabym jakiś limit, aby dziecko nie spędzało czasu tylko przed monitorem. Zarówno z powodów fizycznych, np. zmęczenie oczu, jak i psychicznych. Zresztą, tak samo limitowałabym dostęp do telewizora. Ale na pewno problemu nie można demonizować.

*A powinna istnieć cenzura w grach komputerowych? Wycinanie brutalnych scen?*

Chyba tak. Powinno być jak w wypadku filmów. Przyznawanie określonych kategorii i w zależności od tego limitowanie dostępu.

*Uczysz w szkole i masz do czynienia z dziećmi z klas I-III. Grają?*

Tak. Nawet rozmawiamy czasem na ten temat. ♥

## Beata Michalska

*Gdy poznałście się, to Darek jeszcze nie miał pojęcia, co to są komputery, prawda?*

Darek nie miał własnego komputera, ale jeździł do kolegi. Potrafił tam przesiedzieć całymi godzinami. Marcin już zasypiał, a Darek siedział po nocach i grał.

*Byliście już wtedy małżeństwem?*

Nie, dopiero poznaliśmy się. To było w 1988 r.

*I nie denerwowało Cię, że facet poświęca tyle czasu swojemu hobby, zamiast zajmować się Tobą?*



Kiedy zaczęliśmy być razem, to zdecydowanie wybrał mnie. Ale trochę też rywalizowaliśmy o dostęp do komputera.

*Czyli zainteresowałaś się grami?*

Tak, zresztą dzięki Darkowi poznałam pierwsze gry. To nie były oczywiście strategie, bo nie miałam aż tyle

czasu. Ale teraz już dawno nie grałam. Wiesz, najpierw ciąża, teraz dziecko. Zresztą, rozumiałam, że na tym polega praca Darka, że musi spędzać dużo czasu przy komputerze.

*Jak to się stało, że zabawa w gry komputerowe zamieniła się u Darka w pracę?*

Darek przy mnie dorobił się pierwszego komputera. Zresztą, pierwszy jego zakup to było pudełko na dyskietki. Komputer miał oczywiście służyć do poważnej pracy...

*A potem okazało się, że 90% twardego dysku zajmują gry?*

No, właśnie. Ale pytałaś, jak Darek rozpoczął pracę w branży. Najpierw zaczął kontaktować się z Bojtkiem. Na początku Borek [Marcin Borkowski, redaktor naczelny Top Secret - przyp. red.] niezbyt entuzjastycznie odnosił się do Darka. Ale potem się zaprzyjaźnili i Darek dostał w Top Secret swoją rubrykę „Jest Taktycznie”.

*I gry zaczęły mu zajmować coraz więcej czasu. Jak to wyglądało z Twojego punktu widzenia? Facet spędza przed komputerem znaczną część dnia i...*

To doszło do 24 godzin na dobę. Ale potem zawarliśmy jakiś kompromis. Choć Danka oderwać od komputera jest bardzo trudno. Rzeczywiście, bywało, że klóciliśmy się. Kiedyś naszą pasją był teatr, ale potem zaczęliśmy mieć coraz mniej czasu, żeby w nim bywać. Z drugiej strony, zazdrościłem mu takiego połączenia pasji i pracy.

*Czy według Ciebie gry komputerowe są nałogiem? Żyjesz tyle lat z człowiekiem,*





## Katarzyna Nowak

Kim są, czym się zajmują, jakie mają poglądy na pracę mężczyzn, z którymi żyją? Czy lubią gry komputerowe czy też woląby, żeby zniknęły one z powierzchni świata? Czy mają pretensje do swoich mężów i narzeczonych, że nie poświęcają czasu tylko im? Mam nadzieję, że odpowiedzi na te pytania znajdziecie w czterech krótkich wywiadach, których Gm-blerowi zgodziły się udzielić dwie żony (Beatn Michalska, żona Darka, zastępcy redaktora naczelnego Gamblera, oraz Agata Kwiatkowska, żona Konrada, współtwórcy i szefa magazynu Escape) oraz dwie narzeczone (Renata Skibska, narzeczoną Adriana Chmielarza, twórcy gier: Kntharsis, Teenagent, Tajemnica Stnutetki, programisty, scenarzysty i szefa firmy Metropolis, oraz Katarzyna Nowak, narzeczoną Emila Łeszczynskiego, współautora i współtwórcy magazynu telewizyjnego Escape).

*dla którego jest to zarówno hobby, jak i zawód. Czy można granie porównać do alkoholizmu, palenia...?*

Nie, nie sądzę. A przynajmniej nie w przypadku Darka. Spokojnie wyjeżdżamy na wakacje bez komputera i Darek chyba nie tęskni. Poza tym, przez ostatnie miesiące widzę, że jest cudownym tatusiem. Znajduje czas, żeby pójść z maluchem na spacer czy do lekarza. Dla Darka chyba większym nałogiem był brydż.

*Wasze dziecko zo kilka lat zacznie się interesować tym, co robi tata. Będiesz mu joko ograniczać dostęp do komputera?*

Moja koleżanka ma trzyletnie dziecko, które już jest bardzo zainteresowane komputerem, więc trochę się tego obawiam. Ale my mamy dziewczynkę, a dziewczynki zdecydowanie mniej pnsjonują się grami.

*Jaki był Twój pierwszy kontakt z komputerem?*

Jak miałam 9 lat, to dostałam Atari. Ale pies mi je pogryzł. Potem na lekcjach informatyki już korzystałam z PC. Uczyłam się obsługi DOS, Windows, Norton. Takie podstawowe rzeczy.

*Pamiętasz swoją pierwszą grę?*



Nie pamiętam tytułu. Leciło się samolotem, ze-strzeliwało wrogie statki i trzeba było obronić jakiś most.

*Kiedy doszło do wniosku, że gry to ważna dziedzina życia czy przynajmniej światu rozrywki?*

Dopiero jak poznałam Emila. Właściwie dzięki niemu zobaczyłam tę prawdziwą istotę gier.

*Potrafi opowiedzieć Ci o grze? Zainteresować nią?*

Tak. Jestem jedyną osobą, do której ma cierpliwość, której może szczegółowo wytłumaczyć, o co chodzi. I naprawdę ciekawie opowiada. Może chce mi w ten sposób zaimponować, ale na pewno jest fachowcem. Potrafi zajmującą mówić na każdy temat. Na przykład ostatnio grał w Dungeon Keepem i tłumaczył mi, dlaczego ta gra jest inna od pozostałych.

*Czy to nie jest dla faceta dyshonor, zajmowanie się tak mało poważną dziedziną jak gry komputerowe? Nie lepiej*

*być prawnikiem, naukowcem, biznesmenem?*

Po pierwsze, przynosi to pieniądze, a po drugie, Emil się tym naprawdę pasjonuje. Robi, co chce robić i to jest chyba najważniejsze. A jeśli o mnie chodzi, nie wstydzę się tego, że mój chłopak zajmuje się grami komputerowymi. Emil jest tylko przewrażliwiony na jednym punkcie. Uważa, że nie docenia się jego pracy.

*Nie jest to denerwujące dla kobiety, że ma rywalkę? Tu akurat w postaci posji i inności do gier?*

W życiu Emila na pewno nie jestem na drugim planie. Za bardzo go pociągam, żeby wołał grę komputerową ode mnie. Kiedy wracam do domu, to Emil odrywa się od komputera i zajmuje mną. Są takie gry, nad którymi siedzimy razem. Nawet opisujemy je razem dla Escape. Ja komentuję pewne gry, wynajduję nazwy, ironizuję itp.

*Czy zajmowanie się grami to dla Emila rozrywka czy praca?*

Och, on mówi, że pracuje, kiedy gra... Skąd ja to znam.

...ale ja uważam, że to rozrywka.

*Czy gry mogą stać się niebezpieczne? Czy należałoby ograniczać do nich dostęp np. dzieciom?*

Trzeba to wszystko na pewno mieć pod kontrolą. Zastanowić się, czy pewnego rodzaju gry powinny być dostępne dla wszystkich. Może wyznaczyć granice wiekowe albo dzielić gry na kategorie, jak w wypadku filmów?

## Agata Kwiatkowska

*Jaki był Twój pierwszy komputer i pierwsza gra?*

Jeszcze Atari, a pierwsza gra, w którą grałam to Mario Brothers.

*Konrad już wcześniej interesował się komputerami?*

Nie, zaczął się tym zajmować już będąc ze mną. Kupił komputer po kilku miesiącach naszej znajomości.

*Kiedy pojawił się w domu ten nowy sprzęt, to wiedziałaś, co to zo zwierzę? Łagodne i pracowite, czy może niebezpieczne?*

Komputer był moim wrogiem, dopóki nie zobaczyłam, jakie cudowne rzeczy związane z grafiką komputerową można dzięki niemu robić.

*Jak to jest być z mężczyzną, który gra?*

Jak grał w Cywilizację, nie było o czym gadać. Strasznie się też złościłam, jak przesiadywał nad Heroes of

Might & Magic. Próbuje zasnąć, a tu dochodzą mnie odgłosy walki jakichś potworów. Całe szczęście, że mamy dwa pokoje.

*Próbował Cię zainteresować którąś z gier?*

Kierzyło się na tym, że pozwalał mi popatrzeć, jak sam się bawi. Ale nigdy nie chciał mnie dopuścić do komputera.

*Jesteś zazdrosna, że gry zajmują mu tyle czasu?*

Jestem zazdrosna o wszystko! O komputer również. Z Konradem nie można się dogadać, jak jest czymś zajęty. A ja chciałabym, żeby zajmował się mną! Czasami wydaje mi się, że woli dłużej pograć w nocy, niż pójść ze mną do łóżka.

*Może Konrad w takim razie jest nolo-gowcem?*

Trudno go oderwać od gier. Jak kiedyś wyłączyłam mu Diablo, w które grał w Internecie, to zrzędził kilka godzin i myślałam, że mi nie wybaczy.

*A czy Ty grołoś kiedyś w taką grę, od której nie mogłoś się oderwać?*

Albo Konrad nie dopuszcza mnie do komputera, albo muszę zajmować się

dzieckiem i nie mam na to czasu. Zresztą, wolę przeczytać dobrą książkę. Chociaż nigdy nie miałam pełnego kontaktu z komputerem, wydaje mi się, że dużo bardziej niż gry zainteresowałyby mnie grafika komputerowa.



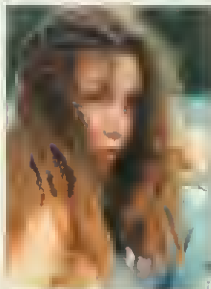
*Boisz się, że Twoje dziecko mogłoby się zo bordzo wciągnąć w gronie?*

Komputer, gry komputerowe nie mogą być jedyną

rozrywką dla dziecka. Przecież istnieją chociażby książki! Na pewno nie będę pozwalala dziecku na nieumiarkowane spędzanie czasu przy komputerze.

Ze wszystkimi czterema damami rozmawiał (ku swemu najwyższemu ukontentowaniu)

Jacek Piekara



Bardzo ciepło przyjęliście wspominkowy list Mr Fusiona z Gamlera 6/97 [autora przepraszamy za błąd w podpisie – podaliśmy Mr Fuzim zamiast Mr Fusion – red.], sporo też sami napisaliście a początkach swych przysług z komputerami i grami komputerowymi. Niestety, nie mażemy bez końca pisać w RR a tym, jak ta kręci nam się lezka w oku, kiedy wspominamy ZX Spectrum czy Atari. Dużo Waszych listów dotyczyło również brutalności w grach komputerowych. Była też trochę krytyki ostatnich krązków CD Gamlera (więcej niż pochwał, co jest niepokojące). Mam nadzieję, że następne Was usatysfakcjonują.

A TERAZ UWAGA: a kontakt z redakcją proszę PrzemAsa. Powtarzam: PrzemAs praszony jest o telefon, mail, list, fax, osobiste przybycie, przysłanie posłańca, telegramu, nadanie komunikatu Morse'em, wystrzelenie rakiet sygnalizacyjnych czy w jakikolwiek inny sposób potwierdzenie własnego istnienia! Anarchiście dziękuję za list rozprawiający się z przeciwnikami Amigi. Niestety, ze względu na formę (jest to szereg komentarzy do listów przeciwników Amigi i, żeby coś zrozumieć, trzeba by te listy mieć przed sobą) nie mogę go opublikować.

## Otaku o Mandze i Anime

Do napisania tego listu skłoniła mnie lektura tekstu niejakiego LucAssa w numerze 7/97 Gamlera na temat Mangi i Anime. Zaprezentował on postawę większości osób nie znających świata japońskiego komiksu oraz filmów animowanych i krytykujących go po poznaniu jego gorszej części, jaka prezentowana jest w Polsce (vide Sailor Moon lub seriale Japonii 1). Historie i grafiki pokazywane tam nie są zbyt ambitne i oglądanie ich nie daje pełnego obrazu tej wspaniałej sztuki. Manga to nie tylko „duże oczy i długie nogi”, jak sądzi większość ludzi. To przede wszystkim dzieła takich twórców, jak Katsushira Otomo (Akira, Domu) czy Yukito Kishiro (Battle Angel Anita), niosące oprócz wspaniałej rozrywki niejedno moralne przesłanie, skłaniające do zastanowienia się nad otaczającym nas światem i nami samymi.

Niestety, dostęp do tych wspaniałych komiksów i filmów mają tylko nieliczni zapaleńcy, którzy interesują się tematem od dłuższego czasu i są skłonni zapłacić za nie kilkadziesiąt, a czasami nawet kilkaset złotych. Zwyczajni, szarzy ludzie nie mają dużych szans na zapoznanie się z nimi i dlatego ich pogląd na świat Mangi i Anime jest niedojrzały i często krytyczny. Po prostu go nie znają. Jeśli zaś chodzi o umieszczenie stron mangowych w Gamlersze, to da niedawna byłem zwalennikiem tego pomysłu. Teraz jednak, kiedy pojawiło

## Mamo, popsulo się!

Od dłuższego czasu nie nabywałem Waszego piśmka, postanawiając wypiąć się na Was za spuszczenie De Stroyera i Randalla, zarzucenie genialnego pomysłu murów zasprejowanych różnymi chwytliwymi, ale jakże uderzająco prawdziwymi hasłami, za ogólne wypięcie się na szatę graficzną piśmka. Mr Kakiet, jak wyczytałem w stopce, nadal para się upiększaniem tego gnioła, jakim stał się Wasz miesięcznik, lecz mam dziwne wrażenie, że takie cugle żeście mu zarzucili na twarz, że chłopina na nic odkrywczego nie może się już zdobyć. Co mi się stało? Nic więcej jak napad ostrej nostalgii. Moje ulubione (naprawdę!) piśmko, które od początku (tak, tak, mam numer 0) przez całe lata (mniej więcej do wyp... De Stroyera i Randalla) stanowiło nową, ale przede wszystkim inną wartość na rynku.

Przestałem Was czytywać mniej więcej w połowie Anno Domini '96, bo już szczerze nie mogłem znieść Waszej nowej linii programowej i ogólnie całego tego komercyjnego shitu. Gambler, w którym poruszano wiele ważnych i nieważnych tematów, stał się piśmkiem jak wiele innych. Gry, granie, zagrywanie się, opisy, tipsy i... I nic, k..., więcej! Nic, zero, nul. Jezu, kiedy przypomnę sobie te wspaniałe plany i zamierzenia, te szczerne idee i Wasze achy i ochy, jacy to jesteście inni, jacy odkrywcy, jacy to... bla, bla, bla. I wtedy to miało sens, wtedy byliście odkrywcy, inni, wyróżnialiście się spośród kupy innych magazynów traktujących wyłącznie o grach. Przede wszystkim humor i nietypowe czasami podejście do opisywanego tematu. Tak było z opisaniami gier, z pisaniami De Stroyera i Randalla, z Reakcjami Redakcji, z VARIAT'kowem w ogóle i w szczególności.

A teraz co? Tragedia na resorach!! Wstępniak (czy też Zstępniak) to marna produkcja Alexa na przemian z tym drugim człowiekiem odpowiedzialnym za CD. Alex! Na miłość Boską, spójrz czasami w swoje własne wypociny sprzed roku albo i dalej! Człowieku, co za skak jakakściowy... Szkoda tylko, że w niewłaściwą stronę. Ogólnie cały ten numer jest da bólu... no, nie wiem, jaki. O, dokładnie taki – nijaki. Nic powiedzieć o nim się nie da. Zdaje się, panowie, że stajecie się bardzo mierni. Kiedyś czytałem Gamlera od deski do deski z wypiekami na twarzy (no, koloryzuję), tu i ówdzie wpadając w obłęsny rechot, wywołany lekturą kolejnych dewiacji onirycznych De Stroyera,

się pismo Kawaii (bardzo profesjonalna robota), jestem temu przeciwny. Uważam, że skoro jest na rynku tytuł traktujący tylko i wyłącznie o sztuce mangaków, to pismo komputerowe nie powinno podejmować tego tematu, ale zastąpić go grach. Na koniec jedna uwaga:

lub marszcząc marsowo swe czoło w zadumie nad powagą problemu poruszanego przez Randalla.

Te skrajne emocje studzone były fajniutkimi, nierzadko wręcz fachowo napisanymi tematami przewodnimi numeru, które w gazecie o grach stanowiły bardzo miły przerywnik. A gdzie te czasy, kiedy niejaki Piekara (chyba, bo sam już nie pamiętam, czy to był on) Jacek sprzedawał teksty o płytach [to nie był on – don Pedro], gorzała dyskusja na tematy pirackopodobne, gorzała dyskusja na temat gorzały, gorzała gorzała, aż twarz ogorzała. Ogólnie Gambler za starych czasów był jakiś taki bardziej kompatybilny z czytelnikami. O, właśnie! Odsparowaliście się od swoich czytelników (...), brak tej dawnej interakcji z czytelnikiem, tego czegoś, co sprawiało, że gdy czytałem felietony tego i owego chciało mi się zastanawiać, co też ten człowiek próbuje mi wcisnąć. (...)

Wiadomo: czytelnik nasz pan. Ale nie jest to władca absolutny. Niewątpliwie, czytelnik wymaga i trzeba mu dać, czego chce, ale dlaczego poprzestawać na tych skromnych skądinąd wymaganiach? Przemycić coś, dać mu więcej, zaskoczyć, zauroczyć talentem felietonisty, zaszokować beztalenciem (w dobrym tego słowa znaczeniu, Mr Kakiet!!!) grafiką, który eksperymentuje z kolorami w wprawą iście szalonego alchemika. A teraz otwieram Gamlera, a w środku... porządek i czystość do odruchu wymiotnego włączenie. Jesteście porządni aż do twardego rzygu. Przyznaję, tęsknię za dawną szatą graficzną Gamlera. Mógłbym Wam jeszcze przez dłuższy czas truć... [miejsc trucia do wiadomości redakcji – don Pedro] na temat mojej nostalgii, ale nie o to chodzi. Było – minęło. Trzeba otwarcie i jasno przyznać, że staliście się gazetką w pełni profesjonalną. (...) Tylko dlaczego czegoś mi brak?

Brzeziński „CoSta” Kostas

List pozostawiam bez komentarza, a raczej czekam na Wasze komentarze. Sam zgadzam się z częścią argumentów CoSTy, część z całą stanowczością odrzucam. Ale jest to na pewno punkt wyjścia do interesującej dyskusji, np.: czy redaktorzy powinni być alchemikami (twórczy bałagan, liczenie na cud, próby odkrycia Kamienia Filozoficznego czy eliksiru nieśmiertelności) czy chemikami (wzory i formuły, pedanteria, sterylna czystość, zero fantazji)?

ludzie, odróżniajcie słowo Manga (japońskie rysunki) od słowa Anime (japońska animacja).

Piotr Radak

PS. Mój kot nazywa się Gambler (znajoma nazwa, nie?)



## Czarni atakują!

W chwili, kiedy piszę te słowa, piana cieknie mi z ust, mózg osiąga temperaturę wrzenia, a w rękę topi się trzeci z kolei długopis. Co jest powodem tego stanu? Telewizja. Tak! A konkretnie, programy emitowane 19 czerwca 1997. (...) Znalazły się tam pozycje, które doprowadziły mnie do szału. Zaczniemy od początku: 18.20 TVP1, „Credo” [i na tym skończymy, bo inne programy, o których pisze nasz Czytelnik, nie dotyczyły gier]. Ludzie! Można wykorkować. Wraca Średniowiecze! Kościół rzadzi! Pingwiny atakują! Nie ma chyba rzeczy związanej z młodzieżą, która by według Kościoła nie była szkodliwa. Nie było komputerów, to zjechali w kaniach Bravo czy Popcorn. Bo szerzą pornografię, bo propagują to czy tamto. Dobra, to jeszcze wytrzymałem, ale miarka się przebrała, kiedy zabrali się za komputery.

Kościół wyznaczył dwóch ciotków, zażądał czasu na antenie i powstał program „Credo”. Na początku cyklu panowie redaktorzy zajęli się Internetem. Stwierdzili, że można się tam nauczyć,

jak zbudować bombę, że jest to miejsce zepsute i chore. Wytwór szatana (oczywiście, tak się nie wyrazili, ale ja jestem wrażliwy i tak to zinterpretowałem). Jedyną nadzieją jest Mateusz – iskerka w ciemności – chrześcijański serwer (dla maniaków siedzących 24 godziny w kościele). Teraz proszę o głęboki oddech. Zgadnijcie, do czego doczepili się później? Do gier, kochani, do gier!

Z wypowiedzi redaktorów i psychologów wynioskowałem, że gry także powinny być zakazane. Są demoralizujące, brutalne i antyedukacyjne. Pożerają pieniądze i czas. Koledzy redaktorzy znaleźli jednak wyjątki. Są nimi „wspañiale gry” pt. Moje pierwsze ABC lub Historia Świata i w to powinna „grać” młodzież. Niedługo dojdzie chyba do tego, że dzieci przystępujące do spowiedzi będą wymieniali grzechy typu: grałem w Quake’a czy pobilem kolegów w Mortala. Przy takim obrocie sprawy realna jest sytuacja, w której ledwo trzymające się na nogach staruszki będą protestować pod siedzibą IPS czy innej firmy.

Kage

Czy ta się komu podoba, czy nie (mnie się np. nie podoba) większość Kościołów i sekt zajmuje się nauczaniem i pouczaniem, tłumaczeniem nam, jak powinniśmy żyć, co nam wolno robić, a czego nie. Kościół Katolicki, a raczej niektórzy jego przedstawiciele mają niemiły zwyczaj uważania się za natchnionych i nieomylnych proroków i wchodzenia nam w buciach wszędzie, gdzie tylko wejść się da (np. do łóżka). Księża tępią gry fabularne i karciane, oskarżając je o propagowanie satanizmu, zgodnie z duchem czasu wezmą się więc niedługo (czy już się wzięli) za gry komputerowe. Mimo całej retoryki i niestrawnej formy przedstawiania argumentów – czasem będą mieli rację! Twórcy niektórych gier zdecydowanie przekraczają granice dobrego smaku. Można się też obawiać o zdrowie psychiczne dzieciaków, spędzających (od kiedy tylko przejrzą na oczy) gros czasu przy monitorze komputera. Nie śmiejmy się także z „proroków” udowadniających nam, że najlepsza gra na świecie, to Moje pierwsze ABC. Wierzę, że pragną oni naszego dobra, a że ich argumenty i sposób myślenia nie przemawiają do młodych ludzi, to już inna historia (jak mawiał pan Kipling).

## PlayStation góra!

Wiedzie, Panowie, co to jest grywalność? To 28-calowy ekran i dźwięk w Dolby Surround, wygodny joypad, kumpel w fotelu obok (a nie przy jednej niewygodnej klawiaturowie). Wszystko wchodzi, uruchamia się. Komputer to najgorsza inwestycja na świecie. Kosztuje kilkadziesiąt baniek i chce więcej, i więcej. Konsolka kosztuje kilka baniek i nawet gdy się ją sprzeda, ta strata dla kieszeni nie jest wielka. Producent gier na konsolę stara się, aby każda gra była coraz lepsza – a w pececie każą ci zmieniać procesor czy dorzucać pamięci. Ludzie! Dla kogo to hobby? Dla bogaczy?

Gdzie rewelacyjne Tekken 2 czy Resident Evil (najlepsza gra w moim życiu). Wszelkie produkcje z konsol przenoszone na PC są raczej żenujące. Wyjątek stanowi Formuła 1, jednak ona wymaga dopłacenia droższego od konsoli. Nie pomoże tu wydymanie policzków redaktorów Gamblera na konsolę. Wciskanie ludziom, jakoby gracze pecetowi to lepsza kategoria. Bo oni programują, kalkulują itp. Panowie, po co te bzdury? 90% posiadaczy komputerów to gracze. Tylko i wyłącznie. (...)

Pisanie, że gry konsolowe to ogłupiająca rozrywka, jest zwykłym obrażaniem czytelników. Za kogo się uważacie, pozwalając sobie na takie gesty? Ja kupuję Gamblera – chcę być szanowany. Dzięki pieniądзом ludzi takich jak ja, macie na życie. Czy takie gry, jak Command&Conquer, Warhammer, Panzer General czy Broken Sword są głupie? Gry konsolowe to nie tylko bijatyki. Czas to zrozumieć. Pozycja konsol jest mocna, będzie jeszcze mocniejsza. Czas się z tym pogodzić. (...)

Piszecie o rewelacyjnej sprzedaży N64 na całym świecie, podobno nie nadążają z produkcją. Kłamstwo! Tę konsolę można kupić wszędzie. Jeżeli jest tak rozchwytywana, to dlaczego w miesiąc po europejskiej premierze cena została obniżona? Na giełdzie w Warszawie konsol N64 do bólu. A PlayStation często brak. Aktualnie produkcja konsol Sony doszła do 1,5 mln miesięcznie. Ale to i tak za mało. Nie wierzyć? To zapraszam do dowolnego sklepu Sony. Zapomniacie o kupnie PlayStation. W wielu regionach Polski konsol brak. Są nawet zapisy. Cena oficjalna to 645 zł, jednak w niektórych miejscach dochodzi do 850 zł. A ludzie kupują.

Janusz B.

Nadal uważam i uważać będę, że konsole są dużo bardziej niebezpieczne niż komputer (zwłaszcza dla dzieci), nie dają bowiem możliwości stosowania ich do czegoś innego niż gry. Komputery mogą stać się wyzwaniem intelektualnym, a nie tylko zmuszać do szybkiego wciskania przycisków joypada. Sam mam PlayStation i bardzo sobie ten zakup chwalebny. Nie ma to, jak grać przed dużym ekranem, kiedy człowiek wygodnie rozłoży się na łóżeczku, a nie siedzi na twardym krześle za biurkiem. Prawda jest też, że na PSX jest mnóstwo interesujących gier, wcale nie strzelanek czy bijatyk, ale RPG bądź strategii.

Teraz kwestia N64. Oczywiście, artykuł żaden nie usatysfakcjonuje wszystkich. Znaczący temat zawsze znajdzie fakty, których nie podaliśmy. Ale twierdzenie, że N64 jest mało popularne, to nieporozumienie. W Japonii i USA panował totalny szal, zapisy, zamówienia itp., a towaru i tak nie wystarczało. PSX jest także bardzo popularny i również systematycznie obniżano jego cenę. Obniżenie ceny nie jest świadectwem złych wyników sprzedaży. To zabieg propagandowo-marketingowy, często wymuszany przez konkurencję.

Nagrodę za List Miesiąca, czyli roczną prenumeratę Gamblera CD otrzymuje Brzeziński „CoSta” Kostas – „Mamo, popsulo się”.

don Pedro z Krainy Dumnych Dragonów

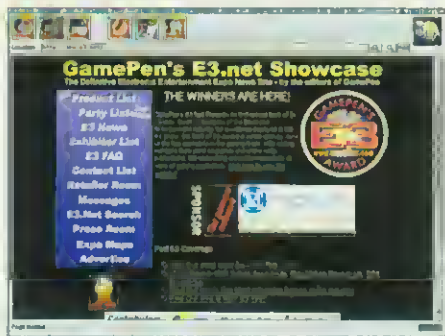
Niestety, Manga kojarzy się w Polsce bardzo źle właśnie „dzięki” serialom, o których wspominałeś. Sam, jak widzę te szczerzące japońskie potworki w serialach na Polonii 1, to momentalnie zmieniam kanał. Ale faktycznie, Manga to nie tylko sposób rysowania, to również

pewien nurt filozoficzny czy sposób widzenia świata (zupełnie zresztą odmienny od naszego, ukształtowanego pod wpływem kultury łacińsko-chrześcijańskiej). Na pewno warto go poznać, choćby po to, aby wiedzieć, dlaczego go nie lubimy. Pozdrowienia dla kota!

## E3.net

<http://www.e3.net>

Długo się zastanawiałem, czy warta opisywać stronę, która szczyt popularności miała kilka miesięcy temu. Zdecydowałem, że jednak ją przedstawię, chociażby jako ciekawostkę. Jest to site poświęcany tylko i wyłącznie jednemu wydarzeniu, targom E3 (z których relację mogliście przeczytać w numerze sierpniowym Gamblera). Znajdowały się tu właściwie wszelkie potrzebne informacje na temat nowych produktów oraz wystawców zamierzających odwiedzić targi, a także jak skontaktować się z wydawcami oprogramowania. W końcu, wraz ze zbliżaniem się daty otwarcia targów, prezentowane były kolejne newsy na ich temat.



E3.net to wzór porządnego site'u poświęconego konkretnemu wydarzeniu. Zawiera wszystkie informacje potrzebne zwiedzającym, dostarczając jednocześnie ciekawych wiadomości osobom nie wybierającym się na E3.

## Amiga Flame

<http://www.d-n-a.net/users/dnetPwic/amiflame.htm>



Jako że zgodnie twierdzą wszyscy amigowscy miłośnicy gier, jest to najlepsza dotychczas strona poświęcona tylko i wyłącznie grom amigowym. Daje bardzo kompleksowy wizerunek całej branży – od newsów i zapowiedzi nadchodzących tytułów, aż po recenzje pełnych wersji gier, informacje o firmach itp. Dzięki temu może się pochwalić trzema mirrorami.

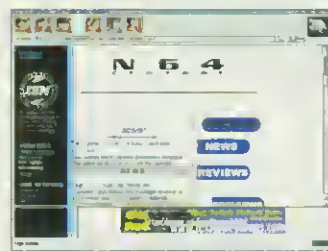
Amiga Flame zajmuje się wszystkimi gatunkami gier, dając o nich wiele informacji. Znajduje się tu również dział newsów nie do końca związanych z grami, a raczej z całym przemysłem software'owym. Najciekawszą rubryką przedstawia plany firm wydawniczych w formie czytelnej tabeli. Podany jest tam tytuł gry, krótki opis, wydawca i data wydania. Kiedy gra jest już dostępna w sklepach, na stronie Amiga Flame pojawia się jej opis.

Spotkacie tu nie tylko informacje o grach, ale również wersje demo niektórych z nich, wywiady z popularnymi osobami oraz ogromną ilość przeróżnych materiałów. Jest to zdecydowanie numer 1 wśród amigawych serwisów o grach.

## N64 Central

<http://lunartide.com/gea/n64central/>

Moim zdaniem, to jeden z najlepiej opracowanych serwisów poświęconych Nintendo 64. W chwili, gdy przygotowywałem materiały do tego przeglądu, strona tymczasowo nie była aktualizowana, lecz w niedługim czasie wszystko powinno wrócić do normy. Skupmy się więc na materiałach zawartych w N64 Central. Jest tam spora liczba dokładnych systematycznie newsów, obejmujących nawiązyujących gry wychodzące na N64,



zapaści wiadomości dodatkowe sprzętowe oraz wszelkie inne ciekawe informacje dotyczące kontaktów kampanii Nintendo z innymi dużymi firmami (licencje, dystrybucja itp.).

Poza tym działem jest również spora informacja na temat wydanych już tytułów, krótkie recenzje gier mających się pojawić w niedalekiej przyszłości oraz galeria, zawierająca obrazki i filmy (ta jest dopiero zapowiadana) z gier.

Wykonanie graficzne site'u jest dość oszczędne, chociaż na pewno bardzo estetyczne. Cała strona utrzymana jest w jednolitej, białej-niebieskiej kolorystyce. Jeżeli tylko strona ta wróci do dawnej świetności, naprawdę będzie warta często tu zaglądać.

**Witam. Oto kolejna część przeglądu stron WWW, zajmujących się grami komputerowymi. Dzisiaj, zgodnie z obietnicą, prezentuję również serwisy amigowe i pecetowe. A zatem – zaczynamy.**

## Now Loading

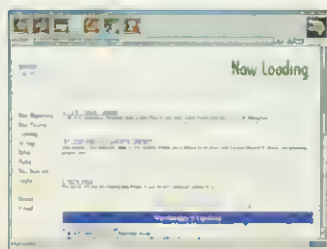
<http://www.firehole.com/nawlaading/>

Tak zwany „serwis uniwersalny”, nie zajmujący się jakąś konkretną konsolą czy komputerem, lecz ogólnie rynkiem gier na wszystkie platformy sprzętowe. Na pierwszy rzut oka nie prezentuje się zbyt bogata, lecz jego zawartość jest godna uwagi.

Tak jak w niemal wszystkich site'ach o grach, spory nacisk położony na aktualne newsy. Całkiem ważne, nie są to zwykłe zapowiedzi konkretnych tytułów, lecz przede wszystkim informacje o branży, głównie o wydawcach. Jest to interesująca admiana po wszystkich, zorientowanych na nowe tytuły, stronach WWW.

W Now Loading spotkacie także zapowiedzi i recenzje gier, ale również, co jest już zupełnie wyjątkowe i rzadko spotykane, dział „retra”. Chociaż nie jest to zbyt rozbudowany dział i prezentuje się niezbyt okazale, pozwala państwu przypomnieć sobie starsze konsole.

Jeszcze jedna interesująca sprawa – redaktarz Now Loading umieszcza na swojej stronie sporą liczbę tekstów stricte informacyjnych, przeglądów, wywiadów itp. Now Loading jest więc jeszcze jednym znakomitym site'em o grach.







# Strony Miesiąca Gamblera On-line



Tytułowe nagrody po raz pierwszy przyznaliśmy w lipcu br. Naszym zamierzeniem było uhanorowanie autorów ciekawych stron WWW, uczestniczących w Gamblerowej Akcji Linkowej. Akcja ta jest jednym z najbardziej udanych przedsięwzięć na stronach Gambler On-line. Teraz przedstawimy laureatów z palowy wakacji.

## PIERWSZE MIEJSCA

Nagroda:  
roczna prenumerata Gamblero CD  
Quake Total Conversion  
<http://www.polbox.com/t/totalc>

Bordzo przyjemnie wykonana strona, traktująca nie tylko o tytułowych konwersjach Quake'o, ale o grze w ogóle. Na co zwróciliśmy uwagę? Przede wszystkim na sporą liczbę zamieszczanych na stronie materiałów, o także no jej aktualność – nowości dotyczące Quake'a dodawane są po kilka razy w tygodniu. O każdym ważniejszym dodatku do Quake'a, sprowadzonym do Polski, znajdzie się tu wzmianka, dzięki temu gracze mogą być poinformowani na bieżąco.

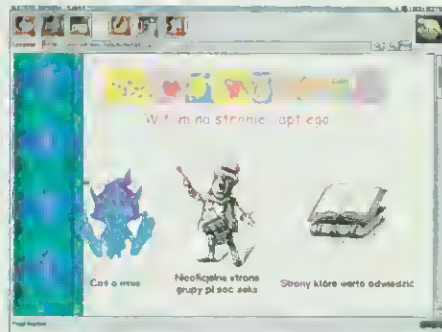


Winieta ma bardzo przyjemne kolory – brązowy podkład z jasnymi literami. Wszystko jest bardzo czytelne, zauważyłem jednak pewien mankament – niektóre linki były źle wpisane, ze znacznikiem „\” oddzielającym katalogi zamiast „/”.

Strana Loptiega  
<http://www.polbox.com/m/mutator2>

Jest to strona o wszystkim, lecz wykonano na tyle starannie i rzetelnie, że nie mieliśmy większych problemów z przy-

znaniem jej tytułu Strony Miesiąca. Dużo kolorowej grafiki, możliwe, że nawet trochę za dużo, bowiem strona ładuje się dość długo, jednak warto poczekać kilka sekund dłużej, aby cieszyć się bogatym wykonaniem.

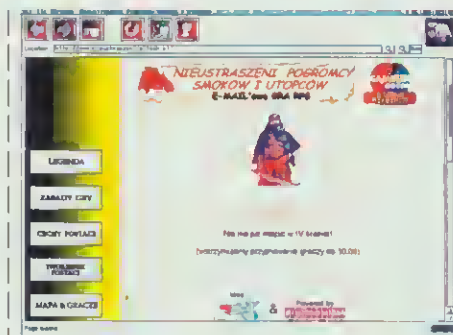


Liczy się jednak przede wszystkim treść. Poza standardowymi informacjami o autorze znajdziemy tu więc nieoficjalną stronę grupy dyskusyjnej pl.soc.sex, znakomicie przygotowane informacje o Taekwon-do oraz sporo ciekawych drobiazgów (i nie tylko) w Baryłce Różności. Zapewniam Was – na tej stronie zotrzymacie się na długo!

## DRUGIE MIEJSCA

Nagroda:  
roczna prenumerata Gamblero  
Nieustraszeni pagromcy smaków i utapców  
<http://www.nieustraszeni.sitech.pl>

Winieta poświęcono jednemu tematowi – e-mailowej grze RPG. Już temat sam w sobie jest ciekawy, a bardzo dobre opisanie zasad gry może jeszcze bardziej rozbudzić zainteresowanie graczy. Podane są wszelkie podstawowe informacje: legenda, dokładny opis skomplikowanych zasad gry oraz podsumowanie dotychczas rozegranych gier wraz z mapami. Soma idea „nieustraszonych” powinna przyciągnąć tłumy wielbicieli takiej rozrywki. Niestety, każda gra

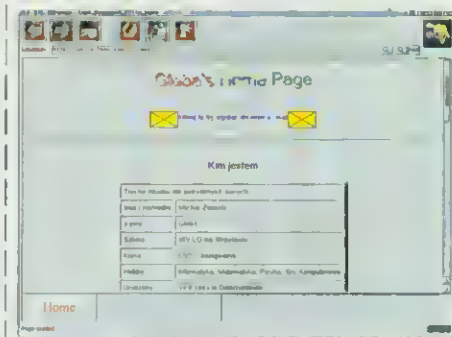


może mieć ograniczoną liczbę grocy i w związku z tym potrzeba trochę szczęścia, aby się „zołopoc”.

Strona wykonana jest estetycznie, bez zbyt wielu elementów grafiki opóźniających ładowanie. Cóż dodać więcej? Dla wielbicieli RPG to znakomito propozycja.

Gleba's Hame Page  
<http://www.polbox.com/z/ziemski>

Szczerze powiem, że z przyznaniem drugiego miejsca w kategorii „Inne ciekawe strony” mieliśmy sporo problemów. W momencie, gdy musieliśmy wybierać spośród zgłoszonych do Gamblerowej Akcji Linkowej stron, wybór był niewielki. Zdecydowaliśmy się więc no wyróżnienie strony Gleby. Nie ze względu no wykonanie, które jest dość mierne, lecz na kącik HTML. Nieczęsto się bowiem zdarza, by ktoś brał się zo tok trudne i rozbudowane tematy. Opracowanie umieszczone na tej stronie nie są może idealne, lecz mogą pomóc początkującym.



Za miesiąc przedstawimy sierpniowych laureatów.

YuYa

## Zajrzyj do nas!

<http://www.lupus.waw.pl/gambler>







# Dobrze, że nazwa nie jest dłuższa.

*Procesor Pentium® II firmy Intel.*



Najlepszym inżynierom firmy Intel  
tylko jedno w głowie: procesor  
Pentium® II. I to z jakim skutkiem!

Uzupełnili oni architekturę procesora  
o nowe elementy, dodali technologie wzbogacania  
mediów MMX™ Intela. Dzięki temu znacznie wzrosła  
sprawność przetwarzania danych wizualnych, co zape-  
wni użytkownikom nową jakość wrażeń. Nazwaliśmy to  
*visual computing*. Teraz, używając oprogramowania spe-  
cjalnie zaprojektowanego do pełnego wykorzystania  
możliwości procesora Pentium II, zauważysz ogromną  
różnicę w obróbce domowych nagrań wideo czy Twoich  
ulubionych zdjęć, a nawet w rozmowie przez kompute-  
rowy wideotelefon. Jeśli chcesz aby Twój komputer  
dostarczył Ci niezapomnianych wrażeń, zapamiętaj  
tę cyfrę.

► [www.intel.com/pl](http://www.intel.com/pl)

**intel**®

The Computer Inside.™

# PSYCHIC FORCE

Oto najbordziej oryginalna bijatyka, jaką zdarzyło mi się recenzować. Nie przypomina żadnej, w którą dotąd grołem. Ostrzegam jednak: ten program (jok mniemam) oparty jest no Anime pod tym samym tytułem, więc recenzja przeznaczona jest TYLKO dla amatorów Mangi.



Już intro daje to do zrozumienia. Doskonale zmontowane kawałki Anime połączone z typowym japońskim rockiem. Zdecydowanie warte obejrzenia. A wynika z niego, że...

Wśród nos żyją niezwykle ludzie, mający niezwykle moce psioniczne. Nazywają się psychicy (sajkicy z angielskiego). Potrafią siłą swojego umysłu kontrolować różne żywioły. Dziewczynka z Australii (dobry sajzik) włado wiatrem, chłopczyk z Rosji (Alex?) nie umie sobie porodzić ze swoją mocą kontrolowania światła. Inny brzydki pan (zły sajzik) panuje nad grawitacją. Żli, kierowani przez pana Keitha, chcą zdobyć świat, dobrzy zaś starają się przeszkodzić złym w przejęciu czegośkolwiek. I tak dalej. Ogólnie – znowu Anime przeniesione żywcem na ekran.

Co więc jest w niej takiego oryginalnego? Otóż twórcy całkowicie zerwali z podłożem jako tokim. Areną jest kostka energetycznie, chroniąco świat zewnętrzny przed skutkami potężnej walki toczonej się w jej środku. Poruszać się można na boki i góra/dół. Co prawda, kostka się nie obraca (cały czas patrzymy z jednej strony), ale sprytny system kamer powoduje, że kontrolujemy postacie we wszystkich trzech wymiarach. Z początku taki system

może wywoływać dezorientację, ale zdaje doskonale egzamin podczas samego storcia.

Przeciwnicy latają sobie w środku i biją się, używając fizycznych manifestacji swoich mocy. Wygląda to oczywiście wspaniale. Każdy z nich ma sobie tylko właściwe strzały, wyładowania i eksplozje.

(właściwie to prawie nie ma innych no PSX) mamy do czynienia z czymś, co się nazywa „story mode”. Jest coś takiego i w PF. Tylko w ten sposób można się dowiedzieć czegoś o bohaterach gry i ich wzajemnych stosunkach. Nie jest to może potrzebne, ale znacznie umiło grę somemu.

Jest też training mode, jednak nawet w połowie nie umywa się do tego z gier Namco. Można, rzecz jasna, grać we dwóch i właściwie to jest największą zaletą PF. Gro, mimo że niezwykle trudna, jest bardzo przyjemna. Jeżeli w dodatku jesteście fanami Mongi (tok jak ja), potraficie ją docenić. Ja bawiłem się doskonale.

PF jest grą niezwykle oryginalną i ciekawą, ale nie jest wolna od wad (i to bardzo wnerwiających). Przede wszystkim, szwankuje grafika. Co prawda jest full 3D, ale nie ma co porównywać jej z grafiką wysokobudżetowych gier w stylu VF2, Tekken 2 czy Soul Blade. Kiedy przeciwnicy za bardzo się od siebie oddalają, nie widać szczegółów i łatwo się pomylić, kto jest kim albo, w którą stronę akurat jest odwrócony. Animacja jest też znacznie mniej płynna niż w innych grach tego typu. Na szczęście ataki psychiczne są niezwykle efektowne i całą walkę ogląda się jak scenę z filmu.

Kolejną wadą jest... beznaoczna instrukcja. Niczego się z niej nie można dowiedzieć, a jeżeli nawet już znajdziemy jakieś informacje, to niekoniecznie pokrywają się z rzeczywistością. Na przykład, ciosy zostały spisane z pod-

stawowego ustawienia joysticka. Oznacza to, że jeżeli przeniesiemy gdziekolwiek jakiś cios, to żeby go wykonać, trzeba najpierw przeprowadzić dochodzenie, pod jakim klawiszem znajdował się on początkowo. Jest to strasznie upierdliwe i denerwujące. Nie można było napisać po prostu HP dla mocnego ciosu i LP dla słabego? Poza tym, dopiero z gry dowiedzieliśmy się, że zadaniem dobrych sajzików jest walka z organizacją złych sajzików, nazywającą się NOAH. W instrukcji nie wspomniano o tym ani słowem.

Niezwykle frustrujące okazuje się też wykonywanie specjalnych. Wychodzą raz na kilka, a i tak nie zawsze robimy akurat ten, który byśmy chcieli. Poza tym w trakcie walki nie zawsze jest czas na ich zastosowanie.

No i główna wada – gra jest trochę za bardzo uproszczona. Nie znaczy to bynajmniej, że jest łatwa. Wręcz przeciwnie. Ale przydałoby się trochę więcej ciosów, więcej postaci (jest tylko 8).

PF jest jedną z tych typowych japońskich gier, które do Polski zowitowały zupełnie przypadkowo. Nie sądzę, żeby wielu z Was czytało o niej w pismach innych niż te z Kraju Kwitnącej Wiśni. Jednak, mimo swoich wad, jest grą wartą kupienia. To bardzo nietypowa gra, zbudowana na kanwie bardzo typowej Mangi. Polecam ją tylko tym, którzy czują głód wielkich eksplozji i wyładowań.

## Sajzik ZooltaR



PSYCHIC FORCE	
Acclaim/Taito 1997	
CMR Digital	
Bijatyka	
PlayStation	
Grafika: 57%	
Dźwięk: 72%	
<b>Ogółem: 73%</b>	



# LIFEFORCE TENKA

Znowu oczekiwałem nie wiadomo czego... I znowu się zawiodłem... Lifeforce Tenka miała być najbardziej przelomową grą FPP na PSX. Rzeczywiście, screeny robiły wrażenie. Ładne tekstury na ścianach, fajnie zaprojektowani, trójwymiarowi przeciwnicy, nowe, ciekawe typy broni i duża grywalność.

Tymczasem gra, co prawda nie okazała się niewypałem, ale nie spełniła moich oczekiwań. Dlaczego?

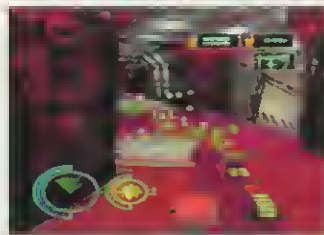


Miałem niefart i trafiłem na niemiecką wersję. Niektórzy uważają, że można grać, nie zadając sobie trudu zrozumienia, po co się gra. Ja się z tym nie zgadzam i uważam, że wszelkie wstawki filmowe i głupie historyjki tworzą nastrój gry.



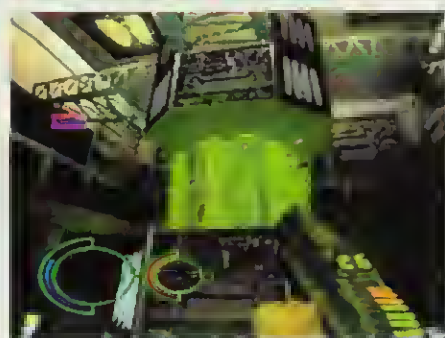
Bez nich to nie idzie. Niestety, w tym wypadku moje przeczucie sprawdziło się w 100%. Z gry nie zrozumiałem dokładnie nic. Co z tego, że wysadziłem jakiś generator, skoro nie mam zielonego pojęcia, po co? Punkt karny dla niemieckiej wersji.

Grafika nie jest zła. Szybka, potwory rzeczywiście trójwymiarowe, ale te korytarze... wszystkie jakieś takie same. I nawet nie chodzi o to, że nie wiem, gdzie iść – ja się



w Quake'u, gdzie przebiegałem koło drzwi i posyłałem raketkę do środka albo przeskakując nad dziurą posyłałem pocisk w głowę Shamblera znajdującego się na dole.

Tenka jest po prostu za spokojna jak na grę FPP. Brak w niej adrenaliny. RooS mówi, że nie kupi sobie konsoli, dopóki nie zrobią do niej klawiatury i dobrej myszy. Rzeczywiście, nie znalazłem jeszcze kontrolera do PSX, dającego odpowiednią swobodę poruszania w grach tego typu. Pady zostały stworzone do bijatyk i zręcznościówek, a nie do symulatorów i FPP.



w kółko. Przy każdym głupim zwierzątku taka zabawa. Nie ma to nic wspólnego z genialnymi akcjami w DN3D i

Lifeforce ZooltaR

po prostu nudzę, jak tam idę.

Muzyka niezła. Generalnie, nie ma się do czego przyczepić. Jeden fajny kawałek znalazł się nawet na CD z muzyką z gier Psygnosis.

Grywalność. Yhm, khe, khe, khe... Nooo, tak... Z grywalnością zdecydowanie nie jest najlepiej. Przede wszystkim, po raz kolejny okazuje się, że joypad SONY w żadnym wypadku nie nadaje się do gier FPP. Polowę przyjemności z zabijania głów na trzech nóżkach (takie monstasy też są) odbiera mi konieczność gimnastykowania palców, żeby: opuścić głowę, wycelować, odsunąć się kilka kroków, bo komputer celowniczy znowu nie złapał namiaru i w końcu strzelić. I tak

Paygnosis 1997
CMR Digital
3D
PlayStation
Grafika: 79%
Dźwięk: 85%
<b>Ogółem: 66%</b>

konkurs

KOMPUTEROWY

5 prostych pytań z zakresu komputerów

0-700-71-423

do wygrania co miesiąc

KOMPUTER MULTIMEDIALNY PENTIUM 166 MMX oraz inne nagrody

Dla każdego dzwoniącego  
zniżka 10%  
na zakupione komputery w firmie Multimedia Komputer.

WPI/MK opłata 3,70 zł za minutę  
wymagane 18 lat lub zgoda abonenta

# RAGE RACER



Po raz kolejny Racer firmy Namco pojawia się na naszych telewizorach. Był już Ridge Racer, Rave Racer (Ridge Racer Revolution na arcade'ach), teraz przyszedł czas na Rage Racer. Na wstępie muszę przyznać, że chociaż lubię gry wyścigowe, to akurat seria Namco jakoś nie przypadła mi do gustu. Po prostu, nie przepadam za tak bardzo zręcznościowymi grami.

Właściwie to Rage niewiele się różni od swych protoplastów. No, oczywiście, jak przystało na grę konsolową w roku 1997, jest doskonale wykonana. Do dzisiaj męczy mnie dylemat, co ładniej wygląda: RR czy V-Rally. W każdym razie, tak samo wyglądają niektóre gry dostępne tylko na automatach.



RR pokazuje moc drzemiącą w małym szarym pudełku produkowanym przez SONY. Dźwięk (a właściwie muzyka) zwyczajowo kopie w zad. Po raz kolejny muzyka zrobiona przez profesjonalistów – doskonale pasujący do gry podkład techno. Przy takim beacie prowadzi się znacznie lepiej.



Jeżeli więc jest tak samo, to co się zmieniło? Producenci gry doszli widocznie do wniosku, że czysto zręcznościowe wyścigi już się przeżyły, więc dodali kretyńską historyjkę o bandzie osłów ścigających się dla pieniędzy, czyli wprowadzili do gry tzw. element ekonomiczny. Za każdy wygrany wyścig dostajemy pewną sumę pieniędzy, którą można przeznaczyć na podrasowanie silnika

czy zakup nowego wozu. Do dyspozycji mamy też warsztat malarski, dzięki czemu możemy dowolnie zmieniać wygląd naszego wehikułu. Można nawet zaprojektować własne logo, którego potem będziemy używali w trakcie gry.

A później zaczyna się wyścig. I jest on DOKŁADNIE taki sam jak w poprzednich częściach gry. Samochód nie zachowuje się specjalnie realistycznie, jeździ trochę za sztywno. Każde zetknięcie się z bandą lub przeciwnikiem powoduje zmniejszenie szybkości, ale nic poza tym. Żadnych uszkodzeń pojazdu, żadnych efektownych eksplozji. Zero realizmu. Ale to może się niektórym podobać. Zwłaszcza tym, którzy kochali poprzednie części gry.

Trasa jest tylko jedna, ale za to dzięki systemowi bram zmienia się nieco, w zależności od stopnia trudności gry. Taki sam system już zastosowano w RR, RR i RR...

Jak widzicie, Rage to po prostu Ridge owinięty w nowy paperek i z trochę zmienionym

nadzieniem. Nie jest to gra oryginalna ani nowatorska, ale za to dostarcza sporo dobrej zabawy. To dobrze wykonany produkt, który zadowoli przede wszystkim tych, co dobrze się bawili przy poprzednich częściach. Polecam.

## Raging ZooltaR

**RAGE RACER**  
TM & © 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Namco 1997
CMR Digital
Wyścigi
PlayStation
Grafika: 96%
Dźwięk: 87%
<b>Ogółem: 79%</b>

# V-RALLY

V-Rally to niemał żywcem przeniesiony na konsolę Network Rac Rally Championship (obie gry są niezwykle podobne). Nie muszę chyba pisać, że to symulator samochodu – każdy półmózg może to wydedukować ze screenów



**V-RALLY**  
TM & © 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Infogrames 1997
CMR Digital
Wyścigi
PlayStation
Grafika: 97%
Dźwięk: 70%
<b>Ogółem: 78%</b>

i tytułu. Skupię się raczej na samej grze.

Do wyboru mamy marne 40 (!!) tras. Poruszać się można koszmarną liczbą samochodów (niektóre występują nawet w wersjach angielskich i europejskich). Trasy są zróżnicowane zarówno pod względem liczby zakrętów, jak i warunków pogodowych czy nawet położenia geograficznego. W każdym kraju otoczenie wygląda inaczej. Mamy wyścigi na Korsyce, na Filipinach czy też w angielskiej mgłę. Przeciwników jest trzech. Problem tylko w tym, żeby w ogóle dojechać do mety.

Samochód można dowolnie konfigurować. Takiej swobody nie było jeszcze w żadnych wyścigach na PSX. Można więc zmienić przełożenia skrzyni biegów, ustawić sobie zawieszenie, zmienić opony. Dokładnie tak jak w Rally C. Wpływa to oczywiście na tzw. realizm gry. Mogę chyba napisać, że

pod tym względem V-Rally jest produktem przełomowym – dotąd na PSX robiono wyścigi o charakterze czysto zręcznościowym.

Natomiast jedno jest pewne. V-Rally jest najładniejszą grą tego typu wydaną na tę platformę. Stwierdzili to wszyscy moi znajomi. Nawet ja, zdecydowany zwolennik wip-Eouta 2097, muszę przyznać, że grafika po prostu RZĄDZI. Niesamowicie kolorowa i obłędnie

szybka. Nawet kiedy garmy z kolegą w split-screenie nie zwalnia ani trochę. Najbardziej efektowny jest wypadek oglądany z wnętrza pojazdu. Można zwiastować. Po prostu, w jednej chwili świat wywraca się do góry nogami i przez kilka sekund jest jeszcze gorzej.

Niestety, V-Rally ma jedną zasadniczą wadę. Jest koszmarnie trudna. Mimo że w2097 miała opinię gry trud-



nej (nie wiem czemu), to V-Rally przebijają ją całkowicie.

Właściwie to nie radzę Wam siadać do gry, jeżeli nie macie specjalnej kierownicy do PSX. Oczywiście, zawsze znajdą się zapaleńcy, którzy rozwalą całkowicie grę na zwykajnym padzie, ale po co się męczyć.

## V-ZooltaR

### Rage Racer vs. V-Rally

Dobre wyścigi na PSX ostatnio się nie pojawiały. Dlatego cieszy fakt, że na rynku są dwa produkty na tak wysokim poziomie. Polecam Wam zarówno RR, jak i V-R. Ta pierwsza gra jest odrobinę lepsza ze względu na mniejszy stopień trudności. Jeżeli jednak jesteście maniakami typowych wyścigów – kupcie V-Rally.



# ZUPEŁNIE NOWY PUNKT WIDZENIA

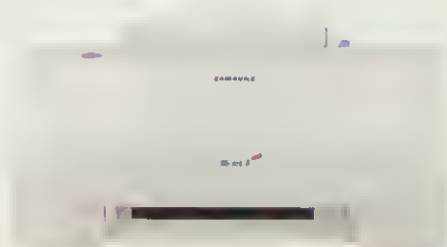
**MyJet** Color

Gwarancja Samsung Electronics Polska  
Sieć serwisowa na terenie całego kraju  
Dostępne materiały eksploatacyjne



**MJ-630A**

	630A	640A
Ilość głowic	1	2
Cartridge kolorowy	1	1
Cartridge czarny	opcja	1
Polskie czcionki Mazovia, Latin-2	•	•
Rozdzielczość druku - kolor (dpi)	600x300	600x300
Szybkość druku - kolor (ppm)	1	1
Wydajność cartridge'a w stronach:		
mono - 5% zapelnienia strony	1000	1000
kolor - 15% zapelnienia strony	200	200
Podajnik kartek	100	100
Rozbudowany sterownik w Windows	•	•



**MJC-640A**

**SAMSUNG**

**ELECTRONICS**

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.

OCHOTA OFFICE PARK

Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa

tel. +48 22 608 44 00 fax +48 22 608 44 01

Dystrybutorzy:

ABC DATA

Warszawa, ul. Elbląska 17, tel. (0-22) 633 70 11

"AB" PH

Wrocław, ul. Krakowska 82, tel. (0-71) 342 20 61

ACTION

Warszawa, ul. Jana Kazimierza 46/54, tel. (0-22) 36 14 13

CADENA SYSTEMS

Warszawa, ul. Ursynowska 62, tel. (0-22) 44 50 85

NTT System

Warszawa, ul. Osowska 84, tel. (0-22) 610 97 80

# NBA LIVE '97

Nie wszystkie gatunki gier są reprezentowane na Saturnie w wystarczających ilościach. Do tych „deficytowych” należą szczególnie gry sportowe. I chociaż większość ma dość wysoki poziom, to jest ich jednak ciągle zbyt mało. Dlatego fanów gatunku cieszy każdy nowy tytuł.

NBA Live '97 to jedna z gier wydanych w pierwszych miesiącach tego roku przez firmę Electronic Arts. Tytuł ten znany jest już zapewne miłośnikom koszykówki z PC czy PSX, wersja pecetowa ukazała się bowiem pod koniec ubiegłego roku.

NBA Live '97 rozpoczyna kapitalne intro, składające się z ciekawie zmontowanych fragmentów meczów – coś w stylu przerywników oglądanych podczas rozgrywek koszykówki transmitowanych w zachodnich stacjach telewizyjnych. Autorzy zadbali również o takie wstawki podczas meczów, czego dowodem jest duża liczba filmików dostępnych po zakończeniu pierwszej połowy spotkania.

Grać można wszystkimi drużynami NBA (jest ich 29), a także zespołami All-Stars konferencji wschodniej i zachodniej. Składy drużyn są niestety niepełne, brakuje Michaela Jordana i Charlesa Barkleya (jest za to Shaquille O'Neal). Jeżeli jednak ktoś chciałby koniecznie mieć w dużyńie te dwie postacie, może w każdej chwili „wykonać” je samodzielnie za pomocą odpowiedniej opcji. Ta czynność jest, przyznaję, trochę pracochłonna – trzeba odszukać, np. w Internecie, wszystkie potrzebne statystyki zawodników i wklepać je w grze. Poza tym jest właściwie wszystko – każda z dru-

żyn jest objęta pełnymi statystykami, przedstawione są też wszystkie boiska. Ogólnie, realizm jest niezłe zachowany. Gorzej natomiast z wykonaniem głównej części gry, czyli meczu.

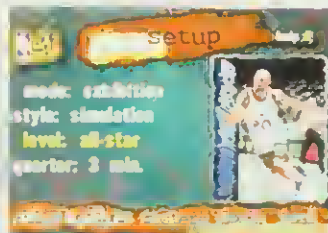
Grafika niezbyt czytelna – i dla mnie to właśnie jest największą wadą gry. Postacie są niewyraźne, nawet w zbliżeniach, a ich ruchy niezbyt płynne. Właśnie brak płynności powoduje, że gra jest bardzo chaotyczna i niezwykle trudno przeprowadzić składną akcję – po prostu w-

użyli autorzy w NBA Live '97. Wyjścia są dwa: albo zwiększyć rozdzielczość, albo zastosować jakąś metodę antyaliasingu (wygladzania „ząbkowanych” linii). W chwili obecnej NBA Live prezentuje się nie najlepiej.

Sterowanie jest dość wygodne, klawisze dobrze rozłożone, zawodnicy charakteryzują się jednak dość dużą „bezwładnością” – nie da się szybko zareagować na sytuację zaistniałą na boisku. Od naciśnięcia przycisku joypada do jakiegokolwiek reakcji

właściwie zawsze wtedy, gdy drużyna gospodarzy przechodzi do ataku. Zero inwencji, zero świeżych pomysłów. Szkoda, bo właśnie po firmie Electronic Arts spodziewałem się największej liczby ciekawych rozwiązań.

Jakie są dostępne zagrania? Rozmaite rodzaje podań, wsady i inne zagrania znane chociażby z telewizyj-



którymś momencie traci się orientację, gdzie znajduje się piłka. Nie najlepiej też są zrealizowane dalekie podania – gra nie nadąża z przesuwaniem ekranu i trzeba grać „na wyczucie”. Poza tym przeszkadza rozpikselowanie grafiki – widać, jak niskiej rozdzielczości ekranu

zawodnika upływa dużo czasu i jest to kolejny poważny błąd twórców wersji na Saturna. W wersji PC efekt ten również występował, ale w zdecydowanie mniejszym stopniu.

Na początku gry wybiera się rodzaj rozgrywek. Dostępna jest pojedyncza gra, cały sezon lub gra w play-offs. Grając pojedynczy mecz, możemy dodatkowo ustawić sobie obowiązujące w nim zasady (a w każdym razie zdecydować, które z nich mają być przestrzegane). Poza tym, jak zwykle w grach EA Sports, można wybrać między trybem zręcznościowym a symulacją. Symulacja oczywiście w znacznie większym stopniu odpowiada realiom prawdziwej koszykówki. W trybie zręcznościowym nawet za notoryczne faulowanie sędziego praktycznie nic nie robi.

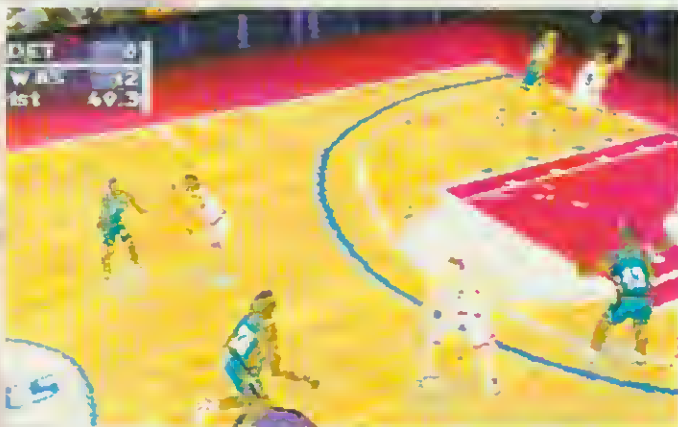
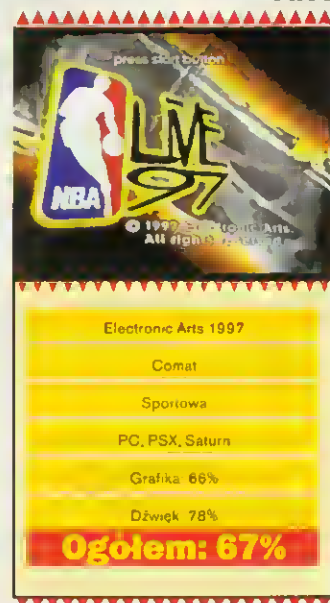
Dźwięk jest słabszy niż się spodziewałem. Są oczywiście wszystkie podstawowe odgłosy, jak: kozłowanie, okrzyki publiczności itp. Brakuje jednak atmosfery prawdziwego meczu – nikt nie gra na organach, publiczność „podnieca się” dość schematycznie i



nych transmisji meczów NBA – to zdecydowanie silny punkt NBA Live '97. Jednak w połączeniu z niewyraźną grafiką efekt nie jest najlepszy – na pierwszy rzut oka trudno ocenić „urodę” akcji.

Gra NBA Live '97 trochę mnie rozczarowała. Po znakomitym intro byłem przygotowany na pierwszej klasy symulację koszykówki. Tymczasem przywitała mnie średniej jakości gra, o niedopracowanej oprawie graficznej oraz grywalności. A przecież można na Saturna zrobić dobrą grę sportową, czego przykładem jest znakomity WorldWide Soccer 97. Gdyby NBA Live '97 wyglądała podobnie do WWS97 (choć trochę), byłaby hitem roku.

YuYo





# SHINING WISDOM

Ciekawe, jak to się dzieje, że wszystkie niemal gry z gatunku RPG tworzone na konsole przypominają Zeldę, znakomitą grę na Super Nintendo. Zelda powstała kilka lat temu i chociaż stanowi klasykę RPG (sprzedala się w

da się zrozumieć. Jest to ponoć sen, który ma wprowadzić w nastrój gry. Dobrze, jeżeli w połowie gracz nie zosłnie – jest statyczne i po prostu nudne. Potem już zaczyna się gra. Na początku trzeba wybrać oczywiście swoje imię (ewentualnie wczytać zapisany stan gry) i już można storować.

Do gry wprowadza sekwencja, w której (nie żartuję, tak jest w grze) aby wykazać się siłą, należy storonować swojego dziadka. Tak to się właśnie uczy młodzież

szacunku dla starszych 8^).

Najpierw kilka słów o wykonaniu. Dźwięk jest dość dziwny, lecz muzyka daje odpowiednią atmosferę – nie jest głośna, ma spokojną linię melodyczną i pasuje do akcji

gry. Dźwięki w rodzaju kroków postaci czy szczęk broni nie są szczytem techniki, ale spełniają swoje zadanie. Muszę jednak przyznać, że znacznie łatwiej wpada w ucho muzyka niż efekty specjalne.

Teraz trochę o grafice. Na screenach, sami przyznacie, wyglądu nieco nieatrakcyjne. Na szczęście w grze prezentuje się zdecydowanie lepiej. Jest to zasługą ciekawej, bardzo naturalnej kolorystyki, a także dokładnej animacji. Postacie są sprite'ami i wyróżniają się spośród otoczenia, wszystko jednak jest dobrze do siebie dopasowane (oraz do muzyki).

Jest tu kilka dość ciekawych efektów, jak cieniowanie, przezroczyste obiekty, naturalne i tworzone w czasie rzeczywistym cienie rzucane przez drzewa, budynki itp. Wszystko to wygląda bardzo ładnie. Czasem jednak, nawet mimo zastosowa-

renów, jako że Mors wtedy znacznie się rozpęda.

Miecz to osobna sprawa – czasem pewne ciosy nie trafiają w przeciwników i jest to jedna z najbardziej irytujących rzeczy w całej grze. Nie wszystkie walki kończą się zwycięstwem bohatera, bo nie może on trafić wroga mieczem!

Poruszanie się postaci ułożone jest przez przyspieszanie, jednak na niektórych elementach otoczenia, np. wąskie rompy czy drabiny, Mars jest „nadsterowny” i łatwo się z nich ześlizguje – wtedy musi od nowo przebyć spory kawałek terenu.

Poza chodzeniem i rozmawianiem z milionami postaci trzeba rozwiązywać (zwykle dość proste) zagadki oraz oczywiście zbierać przedmioty i używać czarów. Te ostatnie nie zawsze trzeba kupować, wiele z nich przekazują groczeni osoby, z którymi prowadził konwersację. Może też wywoływać czary u przeciwników.

W ogóle Shining Wisdom nie jest grą dla szczególnie wymagających graczy – większość potrzebnych przedmiotów znajduje się dość szybko i można przejść dalej.

Shining Wisdom to gra dla osób, które już widziały podobne tytuły. Bardzo sympatyczna, ładnie prezentująca się na monitorze i pozwalająca na chwilę relaksu.

YuYo



kilkuset tysiącach egzemplarzy), to jednak jest grą minioniej epoki. Tymczasem wiele firm kopiuje jej pomysły aż po dzień dzisiejszy. Najnowszy produkt firmy Working Designs, czyli Shining Wisdom, również czerpie sporo ze wspomnianej klasyki.

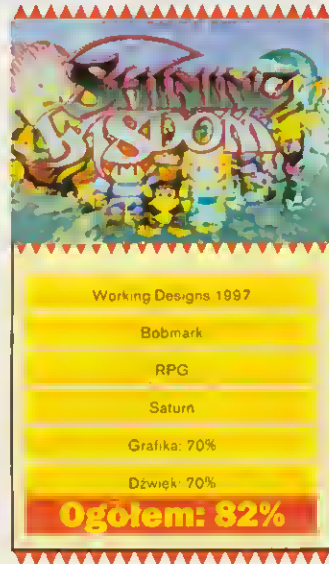
Gracz przejmuje tu rolę Marsa (nie mylić z Marksem), młodego rycerza, którego ojciec ocalił niegdyś królestwo od zagłady. Przy okazji co prawda zginął, ale cel osiągnął – królestwo zostało urotowane. Mars został wychowany przez dziadków i teraz powinien przejąć szlachetne cechy swego ojca i zostać słynnym wojownikiem. Przy okazji może szonę powtórzyć bohaterskie wyczyny ojca, jako że zły elf Pozort ma ochotę zawładnąć krainą.

Grę rozpoczyna intro, z którego, słowo daję, niewiele



nia bitmopowej grafiki, na ekranie pojawiają się duże piksele, na szczęście rzadko. Czyli wykonanie proste, ale po krótkim zagranie może przyciągnąć.

Zadanie gracza polega na chodzeniu po okolicznym terenie, rozmawianiu z postaciami, zabijaniu przeciwników i innych sprawach, typowych dla zręcznościowych RPG. Mars, czyli główny bohater, nie jest bezbronny, ma miecz oraz może używać własnych mieśni (co czasem nawet bywa skuteczniejsze). Ta ostatnia metoda jest również niezłym sposobem na szybsze przemierzanie rozległych te-



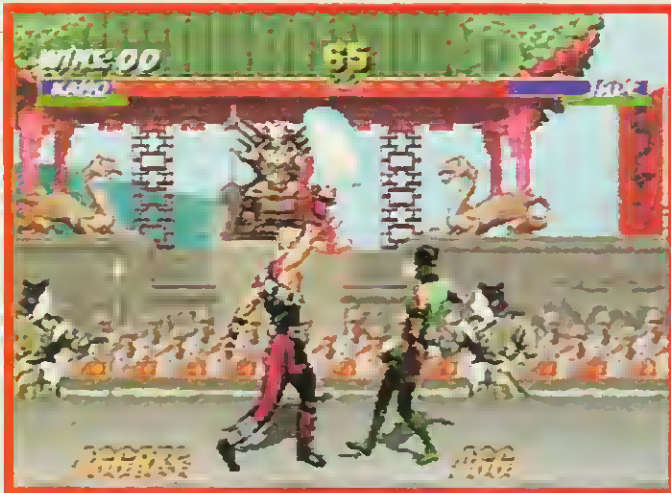
# MORTAL KOMBAT TRILOGY

W swoim czasie wszystkie trzy części Mortal Kombat były grami kultowymi. Na tych tytułach wychowało się wielu graczy, a o ich stałej popularności świadczą tłumy zgromadzone na turniejach Mortala, odbywających się na kolejnych edycjach Gambleriady. Faktem jest, że pierwsza część Mortal Kombat była rewolucyjna pod względem wykonania, a dwie kolejne, coraz lepiej wykonane kontynuacje dorównywały jej grywalnością. Teraz nadeszła era Mortal Kombat Trilogy – połączenia wszystkich trzech edycji w jednej, ale nie tylko! MKT chyba najbardziej przypomina Ultimate Mortal Kombat 3.

Wersja na Nintendo 64 ma wiele plusów, jednak i kilka dość poważnych błędów. Oprawa graficzna MKT jest zdecydowanie lepsza od tej z 32-bitowych odpowiedników, co da się zauważyć np. w znacznie płynniejszej animacji, pozbawionej charakterystycznych skoków i zatrzymań. Zachowane zostały wszystkie elementy znane z poprzednich części – od brutalnych ciosów specjalnych wykonywanych podczas gry, aż do interesujących zakończeń (w tym popularnych Fatalities). Do tych ostatnich twórcy gry dodali jeszcze kilka nowych, efektownych – również w stylu Brutality. Nie zmieniły się za to inne, popularne metody kończenia walk, czyli Animalities i Babalities.

Tła zostały mocno podrasowane i prezentują się je-

szcze lepiej niż w ostatniej części gry. Są naprawdę ładne i wyraźne. Wszelkie efekty w rodzaju przezroczystości czy półprzezroczystości są również bardzo dobre i trudno cokolwiek w tym względzie zarzucić firmie Midway. W sumie trzeba stwierdzić, że pod względem grafiki Mortal Kombat Trilogy jest zdecydowanie najwierniejszym odbiciem wersji na automaty.



Mimo tak wielu zalet, minusy są jednak zbyt wyraźne, by dało się o nich zapomnieć. Trudno się np. przyzwyczaić do kierowania postaciami za pomocą analogowego joypada. Po pierwsze, joypad wydaje się zbyt delikatny do gier typu Mortal Kombat, a zarazem nie pozwala na szybką reakcję. Widać, że nic nie zastąpi standardowego, 8-kierunkowego joypada. Po drugie, przyciski na padzie do N64 nie są stworzone do grania w Mortal Kombat i po pewnym czasie ręce zaczynają boleć.

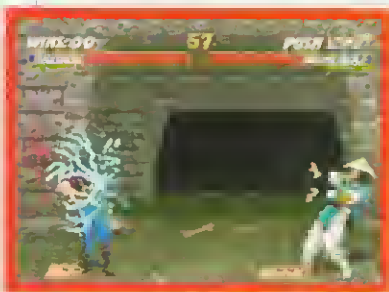
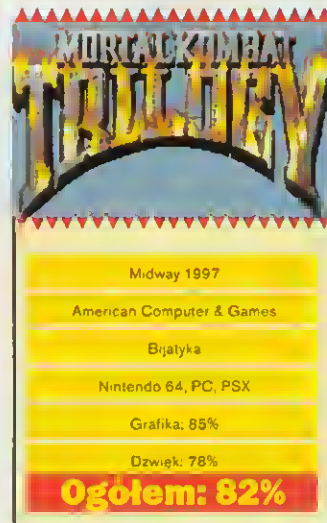
Chociaż w MKT dostępne są wszystkie postacie występujące w trzech poprzednich częściach gry, łącznie 26 osób (i dodatkowo cztery ukryte, co daje okrągłą liczbę 30 zawodników), to ich wykonanie nie do końca jest perfekcyjne. Wytlumaczenie tego faktu jest oczywiste – nie dało się wszystkich danych upchnąć na tak w sumie niewielkim medium jak kartridż. Dlatego też, chociaż wizualnie tła i postacie prezentują się fantastycznie, animacji trochę brakuje płynności. To samo dotyczy ścieżki dźwięko-

wej, znacznie uboższej niż wszystkie dostępne wersje CD. I chociaż okrzyki wydawane przez walczące postacie oraz odgłosy ciosów są wyraźne, to brakuje trochę atmosfery, stworzonej przez znakomitą, spokojną muzykę odgrywaną z kompaktu.

W grze pojawia się kilka nowych elementów. Najważniejszy jest wskaźnik, nie spotykany do tej pory w serii Mortal Kombat. Nazywa się „Aggressor” i jest doładowywany za każdym razem, gdy postać wykona jakiś cios – zwiększa to siłę wykonywanych uderzeń i pozwala szybciej pokonać przeciwnika.

Czy Mortal Kombat Trilogy zasługuje na to, by stać się grą popularną? Mimo swych błędów, tak! Głównie dlatego, że jest kontynuacją wspaniałej serii, a na dodatek – jednym z jej najlepszych przedstawicieli. Również dlatego, że wykonanie i grywalność Mortal Kombat Trilogy są bardzo dobre. Ogólny wizerunek gry psuje trochę niezbyt wygodne sterowanie zawodnikami. Jeżeli jednak kochasz Mortal Kombat, pokochasz i MKT.

YuYo







Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24  
**PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJĄ**

Bekkiatów AWEX s.c. (0-44) 32 95 23  
 Białystok AZ COMPUTERS s.c. (0-85) 44 16 90  
 Gdańsk AMI COMM (0-58) 32 10 44 w. 8, 28  
 Gdańsk PPHU ARTICA sp. z o.o. (0-58) 47 02 82  
 Głogów STUDIO GRAFIKI KOMPUTEROWEJ (0-51) 218 51  
 Kalisz BASTA s.c. (0-32) 51 77 92  
 Katowice JASTA (0-12) 25 76 66 w. 102  
 Krosno Oczaralska PP MEDAR (0-66) 83 53 88  
 Kępcze UNISERVIS (0-41) 287 92  
 Lublin XYZ s.c. (0-81) 73 63 23  
 Olsztyn ALMA (0-89) 27 42 26  
 Opole JAWAL Export Import s.c. (0-77) 74 64 43  
 Pila PI-CONNECTOR (0-56) 22 67 27  
 Pila PI-PILOT (0-57) 12 70 24  
 Poznań HURT-DENTAL RYSZARD FRANCAK (0-61) 67 74 57  
 Rzeszów s.c. AVALON s.c. (0-17) 32 27 07  
 Szczecin EPH WIZFON 4 s.c. (0-91) 82 04 41  
 Świdnica DYKUND s.c. (0-47) 25 24 58  
 Toruń PILOT JUMAR s.c. (0-56) 22 11  
 Wałbrzych A.H. ELEKTRO-POC (0-74) 786 81 w. 27  
 Warszawa BUGO HANDLOWE STAWICKI s.c. (0-22) 682 64 20  
 Włocławek MGNIEWA w.o. s.c. (0-83) 87 71 w. 37/65  
 Zielona Góra C.N.T. ELECTRONIC s.c. (0-68) 27 22 22  
 Tyńcy WIERCIBO s.c. (0-32) 127 65 75

**ARWAŁ** Hurtownia komputerowa  
 Opole 45-776 ul. Wyszyńskiego 1  
 tel. / fax 077-543820, tel. 0-601746443  
 e-mail arwal@polbox.com

**Extra Levels**  
 Dodatkowe poziomy do:  
 Civilization 2, Warcraft 1&2, Command & Conquer, Dark Forces, Doom 2, Duke Nukem 3D, Grand Prix II, MS Flight Simulator, Need For Speed, Quake, Wing Commander, Warcraft 1&2

**Super Gry**  
 Command&Counter Red Alert 160  
 Wing Commander IV 130  
 Megarace 2 80

**Hardline**  
 Gra przygodowa na podstawie filmu "Linia życia"

**Grotka - 20zł**  
 American Pie, Asian Babes, Cube 1-5, Bare Cheeks, Cheeky Chicks, City of Sin, Climax, Gay Girls, Homo Alone, Hot Shot, Juicy Joyride, Luscious Lips, Pussy Galore, Sliding In, Smashing, Tight Squeeze, Wide Open, World of Pinups, Cube 1-6, World of Sex 1-10

**Sex & Games 26-29**  
 Gry i zdjęcia, filmy, animacje erotyczne /średnio 4 filmy, 1200 obrazków/

**Fun & Games 13-28**  
 Grafika, video, gry, muzyka, edukacja

**Ciekawe Gry w alarmowych cenach (pełna wersja) !!!**

Blue Force Campaign Campaign 2 Elite Plus Megatraveller Pipomania Pacific Islands  
 Dogz CD Deluxe Pack 4  
 Silent Hunter 3D Ultra Pinball  
 Little Devil  
 Kędzierski sympatycznym słowem, w mrocznych labiryntach Świetna animacja  
 Are You Ready & Alert  
 Assassin 2015 Chronomaster Civilization Fire Fight FX Fighter  
 Mad Dog MC Cree 1&2  
 Mutant Penguins Onside Soccer  
 Return Fire Shannara Iron Assault Space Hulk 2 Terra Nova Unnecessary Roughness  
 Blown Away Breach 3 Jetfighter 2 Empire Soccer Iron Assault  
 Renegade Slip Stream 5000 System Shock Falcon AT

**zadzwoń aby otrzymać (bezpłatny) pełny katalog !!!**



- Sprzedaż wysyłkowa
- Zamówienia realizujemy w 12 godzin
- Ceny zawierają VAT
- Pokrywamy koszty przesyłki
- Nasza oferta to ponad 1000 tytułów
- Programy PC, Amiga, PSX, Sega Saturn
- Katalog wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej i znaczka

Zamówienia listowne proszę kierować pod adres:  
 00-144 Warszawa,  
 Al. Solidarności 82/152  
 FAX (22) 826-60-63  
 TEL (22) 826-60-62

DK - Enc. Przyrody (PL)	159,-
DK - Historia Świata (PL)	158,-
DK - Jak to Działa (PL)	160,-
Dykando	89,-
Enc. PWN	220,-
Euro Plus - Angielski (1,2,3)	333,-
Euro Plus - Niemiecki (1)	189,-
Word Translator - Multi (CD)	225,-

# Czy widzisz te ceny?



## Nie mylisz się, to wszystko prawda!

Ace Ventura	TEL.	Mega Six Pak	134,-	Magic Carpet II	39,-
C & C - Red Alert	144,-	MS Flight Simulator	180,-	Net Zone	39,-
Heroes of M & M II	143,-	NBA '97	130,-	Pinball Extreme	39,-
KIK'N'D	137,-	Necrodome	150,-	Psychic Detective	39,-
Polanie CD	77,-	NFS II	135,-	Scorched Planet	39,-
Settlers II - Misje	67,-	Privateer II	148,-	Sim Ant	39,-
War Craft II - Deluxe	174,-	Tomb Raider	134,-	Sim City	39,-
FIFA '97	130,-	A-Train	39,-	Sim Earth	39,-
G.Nome	125,-	Cyber Mage	39,-	Sim Farm	39,-
HIND	125,-	Grand Prix Manager	49,-	Speed Haste	39,-
MDK	134,-	Machivelli	39,-	SWAT (4 CD)	49,-

## Nowa konsola Segi!

Od pewnego czasu Saturnowi nie wiedzie się najlepiej, firma Sega pracuje jednak nad jego następcą. Przygotowane zostały dwa projekty: technicy z Sega of America przygotowali zbudowany na bazie chipsetu 3Dfx system Blackbelt, zaś Sega of Japan konsolę Dural. Gdy piszę ten tekst, najnowsze wiadomości wskazują na to, iż kierownictwo Segi wybrało projekt Dural, co spowodowało odejście z firmy całego zespołu techników pracującego nad Blackbeltem.

Dural jest 64-bitową konsolą przygotowaną wspólnie przez firmy: Sega (główny projekt konsoli i oprogramowanie), NEC (chipy graficzne i produkcja), Yamaha (układy dźwiękowe), oraz... Microsoft. Ta ostatnia firma przygotowuje dla Durala system operacyjny, bazujący na Windows CE. Najbardziej zdumiewające mają być możliwości graficzne konsoli: gdy porównano szybkość wyświetlania grafiki przez najszybszy układ 3Dfx Voodoo oraz przez Dural, konsola zwyciężyła z ponad 25-krotnie lepszym wynikiem! Standardowa rozdzielczość obrazu ma wynosić 640x480 pikseli, choć chipy graficzne będą mogły obsługiwać nawet rozdzielczości rzędu 1024x768 pikseli. Ponoć istnieje specjalny tryb graficzny, pozwalający na tworzenie grafiki w tej rozdzielczości, a potem skalowanie jej do rozdzielczości telewizyjnej, przy jednoczesnym antyaliasingu. Naturalnie konsola będzie realizowała sprzętowo wszelkie efekty graficzne dostępne w już istniejących systemach.

Jeśli chodzi o pojemność pamięci, Dural zdecydowanie przebijie istniejące na rynku produkty. Po pierwsze, będzie miał 8 MB pamięci przeznaczonej na tekstury oraz dodatkowe 8 MB pamięci systemowej. Co ciekawe, ta ostatnia będzie mogła być rozszerzona nawet do 16 MB. Gdy dodamy do tego 4 MB pamięci wykorzystywanej przez układy dźwiękowe Yamahy, otrzymamy (w zależności od zakupionego rozszerzenia) od 20 do 28 MB pamięci! Jest to ilość wystarczająca do najbardziej nawet zaawansowanych tytułów. Czas ładowania gier także powinien się nieco skrócić –

przewidywany jest bowiem napęd CD o 6- lub 12-krotnej prędkości. Dural standardowo ma być wyposażony w 4 porty joypadów, lecz same te urządzenia mają być dość szczególne. Poza slotami na karty pamięci (obecnymi np. w kontrolerach do N64), joypady mają zawierać ekrany LCD.

Za około rok powinny być zaprezentowane pierwsze produkty na nową konsolę. Mają to być: nowa gra z Sonicem, kilka gier sportowych oraz, uważa się, Virtua Fighter 3. Wśród producentów gier na nowy system mają być m.in. Acclaim, Capcom, Electronic Arts, GT Interactive, Interplay i Konami.

Spodziewać się można ceny w granicach 300-400 dolarów USA, lecz nie jest wykluczone, iż okaże się ona znacznie niższa, np. około 200 dolarów. Dural ma się ukazać jeszcze przed Gwiazdką 1998 jednocześnie w USA i Japonii. (yuyo)

## Red Alert (PSX)

Wciąż jedna z najpopularniejszych strategii czasu rzeczywistego, Red Alert, ukaże się także w wersji na Sony PlayStation. Gra będzie niemal identyczna jak wersja pecetowa – zawarte będą wszystkie poja-



zdy, mapy i misje (choć kilka z nich będzie nieznacznie przemodelowanych). Zapowiadane jest też pewne zwiększenie szybkości grafiki – Red Alert na PSX ma wyświetlać 60 klatek na sekundę. Termin: październik 1998. Producent: Westwood Studios. Platforma: Sony PSX. (yuyo)

## Nintendo 64 w 1998 roku

Rok 1997 jest wciąż rokiem Nintendo – N64 sprzedaje się znakomicie i nic nie wskazuje na to, by dobra passa firmy miała się zakończyć. Więcej – amerykańskie firmy analityczne już zapowiadają, iż rok

1998 również będzie należał do Nintendo. „Przewidujemy, że w 1998 roku Nintendo sprzeda około 10 milionów konsol N64, co da im prowadzenie na rynku amerykańskim”, powiedział przedstawiciel firmy Wedbush Morgan Securities. Warto zaznaczyć, że do lipca br. w Ameryce Północnej sprzedano 2,8 miliona tych konsol. (yuyo)

## Analogowy joypad (PSX)

Urządzenia tego typu są coraz bardziej popularne – używane są wszak na niemal każdej platformie sprzętowej. Nie należy się więc dziwić, że i firma Sony postanowiła pójść z duchem czasu i rozpoczęła sprzedaż własnego kontrolera analogowego. Kształtem przypomina on standardowy pad do PSX-a, lecz z dodanymi dwoma (!) joystickami analogowymi. Joypad może pracować też w trybie cyfrowym. Kosztuje około 30 dolarów, nie wiadomo jednak dokładnie, które gry będą go obsługiwały. Jedną z pierwszych ma być znakomity Blasto. (yuyo)

## Diddy Kong Racing (N64)

Informacje o tej grze pojawiły się nagle, bez żadnych wcześniejszych zapowiedzi. Jeszcze dziwniejszy jest fakt, że tytuł ten przygotowywany jest przez firmę, która szykowała w tym samym czasie kilka innych gier, mało kto oczekiwał więc innych premier. Tymczasem firma Rare przygotowała następcę popularnych wyścigów Mario Kart 64. Gdy piszę ten tekst, dostępne są jedynie bardzo skąpe informacje oraz kilka screenshotów, ale już wiadomo, że gra będzie miała rozbudowaną i bogatą grafikę oraz znacznie rozszerzone (w stosunku do Mario Kart 64) tryby gry multiplayer. Screeny wskazują na to, że pierwsza obietnica zostanie speł-



niona. A jak z grywalnością – zobaczymy... Termin: początek 1998. Producent: Rare. Platforma: Nintendo 64. (yuyo)

## Nagano Winter Olympics '98 (PSX)

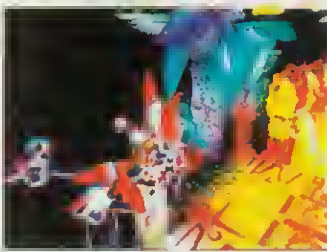
Na zimową olimpiadę w Nagano firma Konami przygotowuje znakomicie zapowiadający się tytuł. Grafika NWO '98 zadziwia już teraz, we wczesnej fazie produkcji. Gra obejmować będzie między innymi bobsleje, kilka dyscyplin



narciarskich, snowboard. Termin: koniec 1998. Producent: Konami. Platforma: Sony PSX. (yuyo)

## Burning Rangers (Saturn)

Grupa Sonic Team tworzy gry rzadko, ale za to wszystkie jej produkty są znakomitej jakości (seria Sonic, Nights). Jednym z hitów zapowiadanych na przyszły rok jest Burning Rangers. Gra wykorzystuje engine 3D rodem z Nights, lecz najbardziej zdumiewająca jest jej akcja. Gracz staje się bowiem strażakiem przyszłości – musi więc gasić pożary, ratować uwięzione osoby, lecz także walczyć z przeciwnikami. Sporo będzie



współpracy z komputerowymi „partnerami”. Wszystko tu wygląda znakomicie – pomysły, grafika... Mam nadzieję, że i grywalność będzie równie wielka. Termin: początek 1998. Producent: Sonic Team/Sega. Platforma: Sega Saturn. (yuyo)



PRAWO JAZDY  
TO WYMYSŁ ZGREDÓW  
ZŁY SŁABYM REFLEKSEM.



Teraz wszystko zależy od Ciebie! Ryk silnika, przyśpieszenie, wpycha w toś! Pewnie się z opon. Ostro. Pełen realizm. Pierwszy zakręt po wewnętrznej. Ciężar! Za ciężar! Hamuj! Nie łechtacz potęgę PlayStation. Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K. 3, 2, 1... Start! Jedziesz, by wygrać! Nie żałuj! Gaz!



Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są dwuletnią gwarancją.

SONY

# CÓRKA KSIĘCIA TOLKA

Dramat w trzech aktach, przez słynnego barda spisany.

## AKT I

**Księżę Talka:**

Córę za mąż swą wydaję.  
Na waszą radę się zdaję.

**Daradca:**

Nie jest ona urodziwa,  
Nikt nie weźmie jej za żywa.  
Smoka byśmy sprowadzili  
I wieść taką rozniosili:  
Kto poczwargę tę zwycięży  
Ten Twej córki będzie mężem.

**Tolko:**

Plan ten nie jest doskonały,  
Bo istnieje problem mały.  
Z was ministrów głupie krowy.  
Nie dam państwo mu polowy!

**Błazen:**

Ależ, panie mój wspa-  
niały,  
Tu jest właśnie dow-  
cip cały.

Ot, gdy zjawi się ga-  
gatek,  
Każ zapłacić mu po-  
datek:

Dochodowy, VAT, po-  
piwek  
Od luksusu i od dziwek.

**Talko:**

Z ciebie, błaznie, człek prze-  
myślny

Ten plan jest zoiste sprytny.  
Jeśli w życie go wcielimy,  
Sporo na tym zarobimy!

## Akt II

**Bard:**

Czas upływał dość powoli,  
Smok się wyrwał spod kontroli,  
A rycerze, jako żywo,  
Zamiast walczyć żłopią piwo.

**Talko:**

Plan nasz jednak nie wypalił,  
Nawet całkiem się zawalił!  
Rodzicie więc mi, ministrowie,  
Niechaj który się wypowie,  
Prędzej przyjdźcie na ratunek,  
bo się w kroju skończy trunek!

**Minister:**

Smok pod gródkiem, woje w karczmie...  
To wygląda dosyć marnie.  
Przez Twą córkę – przykro sprawo  
To już wcale nie zabawa.  
Nikt nie weźmie jej za żonę...

**Talko:**

A więc wszystko przesądzono!  
Smok się w kroju rozpanoszy,  
Całe miasto mi spustoszy,  
No a córa ma, królewna,  
To już stara panna pewna!

**Błazen:**

Rozgłoś ponie wieść okrutną:

Smok poślubi córę jutro!

**Talka:**

Czy ci, błaznie, mózg znieświeżał,  
Chcesz, by smok mi córkę zeżarł?

**Błazen:**

Ależ skądże, wielki panie,  
Przecież się odwrotnie stanie!  
Jak królewnę zoczy, snadnie  
Biedny smoczek trupem padnie.

## Akt III

**Bard:**

Smok, na propagandę głuchy,  
Zoparł się w jaskini brzuchem.  
Widząc król, że trudna rada,  
Córke swoją tam sprowadza...

**Smak:**

Cóż to jest za nowe dziwo?

Bazyliżek, joko żywo!

O mój boże, wielkie nieba,

Tej poczwary mi potrzeba!

A ta morda, jak ja-  
szczurka!

Czy to, panie, twoja  
córko?

**Talko:**

Ja ci radzę stąd ucie-  
kać,

Bo już w mieście ołtarz  
czeka.

**Smok:**

Ołtarz? Ołtarz! To wspaniale!

Nie czekajcie zatem wcale,

I ogłoście, byle żwawo,

Śluby smoko z tą tu żabą!

**Bard:**

W takiej będąc więc opresji

Na następnej rzędu sesji

Rzecz takową wymyślili:

„Kto od walki się uchyli

Ten królewnę wnet poślubi.

Choćby nawet jej nie lubił!”

Gdy rycerze wnet wymarli

Przed królewną szewczyk marny...

**Szewczyk:**

Pierwszy idę ja z pospólstwa

Chyba muszę użyć lustra.

Gdy królewna tworzą zoczy

I uśmieszek swój uroczy

Z orbit jej wylecąc oczy.

**Bard:**

Szewczyk dobrze plan wykonał.

Padła trupem jego żona.

I tu koniec będzie rzewny,

Zdechł smok z żalu bez królewny.

A szewc, przez tłum ubóstwiany,

Umarł wnet – zakałowany!

...

Morał taki płynie z tego:

Wydaj córkę za ślepego.

P.M.B. Pierrezza

# Jaki komputer jest najlepszy?

To z pozoru trudne i wymagające głębokich studiów nad tematem pytanie ma wiele odpowiedzi. Najlepszy komputer to: Ajbijem, Amiga, Atari, Amstrad, Atakzema-kintosz (zadziwiającym zbiegiem okoliczności wszystkie firmy komputerowe mają nazwy zaczynające się na „A” – ale to jest po prostu masońsko-marsjański megaspisek). Ja jednak nie dołem się ogłupić tej propagandzie i sam opracowałem jedyny, słuszny komputer „Teraz Polska”.

Komputer ten charakteryzuje się tym – i jest to nowością na skalę światową – że nie ma podstawowej konfiguracji sprzętowej. Jest to wynik rozwinięcia do maksimum koncepcji modularnej budowy komputera. Oczywiście, żeby od razu odeprzeć wszystkie zastrzeżenia – komputer jest polski, bo myśl, która go stworzyła, jest polska. Natomiast komponenty są zachodnie, bo to i jakość lepsza, no i w końcu dążymy do Europy, nie?

Na początek przedstawię wersję nie najtańszą, lecz bardzo satysfakcjonującą pod względem osiągnięć uzyskanego sprzętu. Kupujemy dziewięć komputerów 16-bitowych (Atari, Amigo lub no przemian) i co otrzymujemy?

**Nieprawdopodobne multimedium!!!**

- 9 stocji dysków.
- 1B portów joysticków.
- Rozdzielczość 960×600 pkt w low-res.
- Rozdzielczość 1920×1200 pkt w hi-res.
- Nie spotykane dotychczas możliwości muzyczne!!!
- Mnóstwo dokonywanych jednocześnie operacji!!!
- Częstotliwość zegara 54 MHz.
- I wiele, wiele innych możliwości...

Firma „Mój komputer” posiada zestaw niezbędnych peryferiów do tak skonstruowanego multimedium. Można w niej zakupić półkę na 9 (lub więcej) monitorów, nalepki z napisem „M.K.T.P. SuperSpecyolizer” oraz specjalizowane peryferium zapewniające wyższość naszego komputera nad innymi – „PAL-a”. Jest to wykonano z najlepszego gatunku drzewa sztache-ta, tym większa, im mniej MHz ma nasz komputer. Dla ludzi zajmujących się RAY-TRACING-iem produkowane są specjalne monitory bez kineskopów, wraz z zestawem łompek, kul, sześciaków i klejem „Cyberklej”. Osiągane na tych monitorach efekty są niewiarygodnie realistyczne. Najlepsi specjaliści opracowują ciągle nowe wykręty – po dwa tygodniowo!!! – by udowodnić, że „M.K.T.P. Superspecyolizer” jest niewątpliwie najlepszym komputerem osobistym. „Teraz Polska” – wybór należy do Ciebie...



# Jeśli informatyka jest Twoją pasją . . . . . ... SIĘGNIJ PO OFERTĘ WYDAWNICTWA LUPUS W PRENUMERACIE!

**PCKurier** - wysokonakładowy dwutygodnik informacyjny, największe prasowe źródło technicznych i ekonomicznych danych o polskim i światowym rynku komputerowym; opisuje aktualności, strategie i produkty komputerowe.

**ENTER** - ilustrowany miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom, prezentujący opisy sprzętu i oprogramowania oraz wyniki testów porównawczych; co miesiąc wersja z krążkiem CD-ROM zawierającym poszukiwane oprogramowanie shareware i ciekawe wersje demonstracyjne; dla prenumeratorów tematyczne wydania specjalne miesięcznika - gratis.

**AMIGA** - miesięcznik fanów komputerów typu Commodore Amiga, przekazujący wiedzę o ciekawych i oryginalnych możliwościach wykorzystania tych komputerów w muzyce, grafice, itp.

**GAMBLER** - wysokonakładowy, barwny miesięcznik dla pasjonatów gier komputerowych i konsolowych; obok recenzji gier PC CD-ROM w piśmie stale miejsce mają recenzje produktów przeznaczonych na Amigę i konsole Sony, Playstation, Sega Saturn i Nintendo 64; co miesiąc wydawana jest wersja z płytą CD zawierającą najnowsze, najmodniejsze wersje demonstracyjne gier, patche i update'y oraz programy użytkowe.

**CADCAM FORUM** - specjalistyczny miesięcznik prezentujący systemy wspomagające pracę inżynierów CAD/CAM/CAE oraz GIS. Nad merytoryczną stroną czasopisma czuwa Rada Programowa CADCAMforum złożona z profesorów - specjalistów w poszczególnych dyscyplinach technicznych, leżących w kręgu zainteresowań czasopisma.

**TELECOMforum** - miesięcznik, bardzo szeroko prezentujący tematykę telekomunikacji, jej aspektów technicznych, rozwiązań prawnych i ich wpływu na rozwój gospodarki; Przedstawia problemy związane z funkcjonującymi w Polsce sieciami telekomunikacyjnymi i działalnością istniejących operatorów, wprowadzaniem nowych technologii i rozwiązań systemowych, wzbogacaniem oferty usług telekomunikacyjnych, itp. Czytelnik znajdzie tu ciekawe informacje począwszy od tradycyjnego telefonu impulsowego do satelitarnej łączności komórkowej, od miedzianego kabla do cyfrowej łączności radiowej;

**NETforum** - dwumiesięcznik prezentujący tematykę sieci komputerowych, dostarczający profesjonalnej informacji o charakterze merytorycznym, przeglądowym i promującym. Przedstawia nowy sprzęt sieciowy, opisuje technologie i protokoły sieciowe, zajmuje się nowoczesnymi metodami ochrony danych w sieciach LAN, WAN i MAN, prezentuje ogromne możliwości Internetu.

**UNIXforum** - dwumiesięcznik przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe; czasopismo promuje na polskim rynku zaawansowane technologie Informatyczne, zintegrowane systemy zarządzania i sterowania, profesjonalne systemy baz danych, nowoczesne technologie sieciowe.

- Nie musisz szukać czasopisma w kiosku.
- To my dotrzemy do CIEBIE!!!
- Zaplanuj to tylko w swoim budżecie.

Szczegółowych Informacji udziela Sekcja Sprzedaży Wydawnictwa  
00-739 Warszawa, ul. Stęplińska 22/30, tel./fax (0-22) 415121, 410374, e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl



# SUPER KONKURS

**DO WYGRANIA KOMPUTER MULTIMEDIALNY,**

**KONSOLE SONY PLAYSTATION,**

**ORAZ WIELE WSPANIAŁYCH GIER NA PC CD**

**WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER**

**ZADZWOŃ I WYGRAJ  
0.700 77 061**

**UWAGA!!! POSIADACZE KOMPUTERÓW**

**ATARI**

lub

**C64**

Wasze wspaniałe maszynki nie muszą być martwe!!!  
Mamy w ofercie ponad 70 wspaniałych gier na ATARI XL/XE  
i około 200 tytułów na C64!

**NAPISZCIE PO BEZPŁATNY KATALOG!**

Na zamówieniu należy koniecznie zaznaczyć rodzaj komputera!

Prosimy o przysyłanie  
zaadresowanych do siebie  
kopert ze znaczkiem. Skracca  
to znacznie procedurę i czas  
dostarczenia katalogu.

**LK AVALON**

LK Avalon  
skr. poczt. 66  
35-959 Rzeszów 2



**WYDAWNICTWO  
LUPUS**

60 Bajtów - magazyn komputerowy  
Wydawnictwa Lupus i Radia WaWa.  
W każdą niedzielę godzina 17.00.  
Prowadzi Jacek Piekara.

**RADIO**

**WAW 69.8 & 89.8 FM**

**CLASSIC ROCK**

# PlayStation

**646,-**

- roczna gwarancja
- serwis SONY w całym kraju
- polska instrukcja obsługi

**- GRY  
- AKCESORIA**

**- SEGA SATURN  
- NINTENDO 64**

**- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**

**- WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA GIER**

Przykładowe ceny gier:

DESTRUCTION DERBY 2	- 209 zł
DIE HARD TRILOGY	- 209 zł
FIFA '97	- 209 zł
GEX	- 189 zł
LOADED	- 178 zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	- 209 zł
PANDEMONIUM	- 209 zł
RESIDENT EVIL	- 189 zł
SIM CITY 2000	- 199 zł
TEKKEN 2	- 189 zł



01-019 Warszawa ul. Nowolipki 14/37  
pon.-pt. 8<sup>30</sup>-16<sup>30</sup> tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335  
skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin



# GAMBLERIADA

V TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

97

jesień

24-26.10.97 HALA TORWAR

ul. Łazienkowska 6A

ORGANIZATOR:

GREIT

(022) 629 19 43

# DUNGEON

No grę Dungeon Keeper musieliśmy czekać bardzo długo, bo aż trzy lata. Oczekiwaliśmy jej z niecierpliwością, ponieważ miała przynieść rewolucję w gotunku RPG. Jej autorzy zdecydowali się odwrócić koncepcję klasycznych RPG – gracz występuje po stronie Zła, a nie (jak dotychczas) Dobro. Pomysłu tego nie udało się jednak zrealizować do końca – zamiast antyRPG powstała standardowo gra strategiczna w czasie rzeczywistym.

## Jak to się je?

Grę Dungeon Keeper trzeba zaliczyć do gatunku, który pojawił się wraz z Dune 2. Dzięki scenariuszowi fantasy gra przypomina trochę niektóre produkcje z ostatnich lat, np. Warcraft czy Blood & Magic.

W walce można uczestniczyć posługując się widokiem „pierwszoosobowym” (czyli patrząc oczami głównego bohatera) jak w wroch role-playing. Jednak nie ma wtedy możliwości pełnego kontrolowania rozwoju wydarzeń. Ponujący na polu walki chaos znacznie utrudnia kierowanie pojedynczym potworem. Bywa, że zamiast atakować wroga trafiamy przypadkiem w sprzymierzeńco. Dlatego lepiej pozostawić sterowanie komputerowi.

Inaczej jest, gdy dysponujemy jednym potworem. Na przykład w jednym z ukrytych poziomów wcielamy się w smoka, aby przebyć jeziora magmy. Potem wykorzystujemy demona żółciawego, aby bezpiecznie pokonać korytarze pełne gozowych pułapek. Dalej przychodzi kolej na czarną damę i słońmi między kamiennymi kulami itd.

Jednak w głównej części gry korzystanie z tej opcji jest niepotrzebne i w większości przypadków szkodliwe. Wyjątkiem od reguły jest sytuacja, gdy natkniemy się na jakieś większe jaskinie – można wysłać jednego potwora na zwiady.

Nasze zadanie w Dungeon Keeper jest proste. Musimy wy-

dobywać złoto lub klejnoty (znacznie bardziej wydajne). Zapewni to nam możliwość finansowania budowy komnat, rzucenia czarów, wypłaty pensji potworom... Należy stworzyć obszerny i bogato wyposażony loch i poczekać, aż nasze stwory wynajdą nowe komnaty i czary. Potem trzeba je wyszkolić i pokonać notrętnych bohaterów oraz równie Złą, jak my, konkurencję.

## Oprawa i wymagania sprzętowe

O oprawie graficznej i dźwiękowej (a zwłaszcza o rewelacyjnej polskiej wersji językowej) pisałem szerzej w recenzji – G 9/97. Choć nie jest pozbawiona wad, została zrealizowana na bardzo wysokim poziomie. 8 MB RAM wystarcza tylko dla grafiki VGA pod DOS, dla SVGA i do gry pod Windows 95 wymagane jest 16 MB RAM. Minimalna konfiguracja do gry pod Windows to Pentium 75. Do słuchania muzyki ze ścieżek audio konieczna jest karta Sound Blaster AWE 32 lub 64.

Warto wspomnieć o bardzo specyficznym humorze charakteryzującym grę. Przytoczę kilka przykładów.

Na początku słyszymy: „Wymarzenie. Region zamieszany przez niepoprawnych morzycieli, zarządzany przez piękną Kosię. Jest dobra i sprawiedliwa, nie więzi i nie torturuje swych poddanych. Nie zmusza ich też do płacenia coraz większych podatków na utrzymanie wojsko...” Nieco później, o tym samym regionie: „Stroszków. Zawadzka, pomorszczona starucha ponuje nad tym, co pozostała z tego spustoszonego kraju. Kiedyś była piękna, teraz robi się niedobrze na jej widok. Prowadziwy cud chirurgii kosmetycznej!”

„...Z pewnością ucieszy Cię wiadomość, że obdartych mieszkańców cechuje zdrowy brak

szcunku dla życia i lanknienie drugiego człowieka, przez intelektualistów nazywane kanibalizmem...”

„...Ten starożytny loch ma wielkie znaczenie archeologiczne. Co oznaczają, że powinniśmy tu znaleźć kilka ciekawych skarbów wartych przywłaszczenia sobie. Jest to tak zwana orcheologia stosowana...”

Jeśli pod koniec poziomu pojmimy władcę krainy, mamy możliwość torturowania go i delektowania się jego jękami...

Kurnik

## Komnaty

W DK dysponujemy 14 pomieszczeniami, które możemy budować.

Piętnastym jest Serce Labiryntu.

## Skarbiec

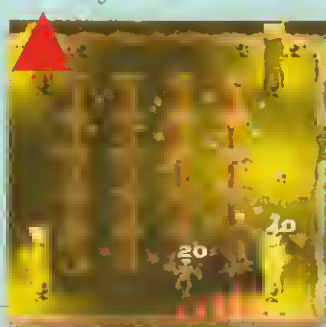
Tutaj chochliki znoszą wydobyte złoto i klejnoty. Jeżeli znajdziemy jakieś skarby, musimy je przenieść do skarbcza lub zbudować komnatę w miejscu, w którym się znoją.

## Sala treningowa

Skarbiec



Leze





# KEEPER

Z niedobitkami podyskutujemy za chwilę, tylko naostrzymy nasze argumenty...

Cytat z gry



## Leże

Stworom trzeba zapewnić miejsce spokojnego odpoczynku. Tutaj mogą leczyć rany – taka metoda powrotu do zdrowia jest dla nas bardzo korzystna, ponieważ nie musimy wydawać ani grosza. Warto pamiętać o różnych antagonistach (najbardziej klasyczne to: muchy – pająki, szkieletory – demony żółciowe, wampiry – czarnoksiężnicy) i umieszczać wrogie sobie potwory w odległych krańcach leża lub innych salach tego typu.

## Kurnik

Stwory muszą coś jeść... Ciekawe, jak to jest w wypadku

szkieletorów. Gdzie podziewa się zjedzony kurczak?

## Sala treningowa

Trening to podstawa dobrego wyszkolenia naszych sług. Na wyższych poziomach lepiej nie atakować wroga z niewyszkolonym wojskiem...

## Biblioteka

Bardzo ważna sala. Umożliwia tworzenie nowych czarów oraz pomieszczeń. Tam też przechowywane są zdobyte „niespodzianki”.

## Mast

Wodę możemy przekraczać bez żadnych problemów. Jeżeli jednak chcemy położyć posadzkę na drugim brzegu „je-

ziora”, musimy doprowadzić tam most (podobnie jest z „niespodziankami” znajdującymi się daleko od brzegu). Lawę mogą bez problemów przekraczać tylko nieliczne potwory, które nie potrafią latać, np. smok. W tym wypadku most jest koniecznością.

## Pasterunek

Jeżeli chcemy się zabezpieczyć przed niespodziewanym atakiem szybkich wrogich stworów, musimy zbudować posterunek i przydzielić tam straż.

## Warsztat

Sala, w której możemy produkować drzwi i pulapki.

## Więzienie

Zamiast zabijać nieprzyjaciół, lepiej ich uwięzić. Jeżeli umrą z głodu, mogą zasilić nasze szeregi jako szkieletory.

## Sala tortur

Więźniów można wysyłać na tortury. Wtedy wydobędziemy z nich informacje o usytuowaniu komnat wroga. Istnieje też pewna szansa, że poddadzą się tej metodzie perswazji i staną naszymi sługami. Jeżeli zaś do ostatka będą silni i odporni, to w naszej armii pojawi się grupa duchów...

## Kaszary

Można tutaj skompletować oddział, dowodzony przez jednego stwora. Wystarczy go tylko opętać i wszyscy pójdą za nim. Metoda niezbyt skuteczna, ponieważ ma pewne ograniczenia, np. w oddziale nie mogą się znaleźć czarnoksiężnicy o sumie doświadczenia ponad 15 – dojdzie wtedy do buntu; nie możemy też w pełni kontrolować przebiegu walki.

## Świątynia

Można w niej składać ofiary. Jednak nie udało mi się niczego uzyskać od bogów podziemi [ja kiedyś dostałem drugopoziomowego czarnoksiężnika, uprzednio poświeciwszy wiele żuków – Alx]. Może trzeba wyłożyć dużą sumę gotówki... tylko po co? W świątyni gromadzą się duchy. Często przebywa w niej ragaty rozpruwacz. Można też leczyć zarażone stwory.

## Cmentarzyska

Chochliki znoszą tu wszystkie znalezione trupy. Im bar-

dziej zażarta walka, tym więcej ciał i większa szansa na przebudzenie wampira. Widok trupów leżących w podziemiu psuje naszym stworum humor... Dziwne, zaiste. Czyżby w trakcie walki wyrwano im kręgosłup moralny?

## Oczyszczalnia

Miejsce, z którego można przywoływać inne znajdujące się w podziemiach stwory. Najskuteczniejszym pracownikiem jest wampir – jeżeli jest tylko jeden, znacznie podwyższa atrakcyjność naszych lochów.

## Serce Lachu

Jedyna komnata, której nie możemy zbudować. Musimy jej bronić za wszelką cenę – dopuszczenie do jej zniszczenia oznacza naszą klęskę.

## Potwory

W podziemiu występuje 17 gatunków stworów. Wszystkie, oprócz chochlików, są przyciągane przez pomieszczenia o określonej wielkości. Musimy opanować wyjście na powierzchnię, aby nasze potwory mogły się pojawić. Nawet nienawidzące się poczwary współpracują ze sobą podczas walki oraz przy wykonywaniu powierzonych im zadań, np. wampir i czarnoksiężnicy bez problemów współegzystują w bibliotece.

## Chachlik



To nasza siła robocza. Potrafi drążyć tunele, przygotować miejsce na komnaty, wydobywać złoto, kłaść „posadzkę” oraz umacniać ściany lochów. Warto wytrenować chochliki na minimum 3. poziom doświadczenia, są wtedy dużo szybsze.

## Czarna dama



Doskonała w boju... Jest przyciągana przez salę tortur (min. rozmiar: 9 segmentów). Uwielbia uczestniczyć w torturach, także w roli afiary.

Biblioteka



Most



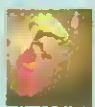
Posterunek



Warsztat



## Czarnaksieżnik



Inteligentny i niebezpieczny stwór. Większość czasu spędza w bibliotece (przyciągany przez nią: minimum 9 segmentów). Nie jest zbyt pracowity, po skończeniu „programu badań” trzeba go na siłę zaciągnąć do sali treningowej.

## Demon żalciowy



Patężny potwór, doskonały wojownik. Jest odporny na działanie pułapek gazowych. Przyciąga go leże (25) i kurnik (25). Lubi pracę w warsztacie, choć nie jest tam tak sprawny jak tralle.

## Duch



Powstaje, gdy umrze ofiara tortur. Wojownik średniej klasy. Nie lubi treningu, ale daje się do niego przekonać. Może pracować w bibliotece. Większość czasu spędza w świątyni (duża liczba duchów oznacza konieczność budowy dużej komnaty tego typu). Duch na poziomie 10. może wpaść w konflikt z ragatym rozpruwaczem, choć – znając charakter tego ostatniego – trudno będzie ocenić, kto zaczął „dyskusję”.

## Mocko



Potwór żyjący w wodzie. Rzadka pojawia się na naszej stronie. Przyciąga go leże (9) i świątynia (9). Niebezpieczny tylko na wyższych poziomach umiejętności, ponieważ dysponuje czarem zamrożenia. Na ostatnim poziomie gry musimy się rozprawić z grupą takich potworów.

## Mucha



Słaby stwór, może być jednak pożyteczny na niskich poziomach. Jeżeli w padziemiach znajdują się duże grotty, może przedostać się na teren wroga. Wtedy zazwyczaj atakuje chochliki i dezorganizuje ich pracę. Gdy

mucha zostanie zaatakowana przez groźniejsze stwory, należy wyciągnąć ją z wiru walki i wrzucić do legawiska. Gdy wyleczy rany, ruszy panownie, aby uprzykrzać życie wrogom.

## Ogar



Niezbyt silny, ale bardzo szybki i niebezpieczny (gdy znajduje się na wysokim poziomie) potwór. Przyciąga go oczyszczalnia (9). Lubi wałęsać się po lochach, niszczyć nieprzyjacielskie drzwi i atakować wrogie chachliki. Często wpada w poważne tarapaty, z których musimy go wyciągać za kark. Czuje niechęć do pączkujących demonów, co niekiedy prowadzi do walki.

## Ork



Jeżeli osiągnie poziom 8-10, jest groźnym wojownikiem. Przyciąga go sala treningowa (9) i koszary (1). Uwielbia trening, samodzielnie podejmuje służbę wartowniczą na napakowanym posterunku.

## Pojak



Słaby potwór. Pojawia się na niższych poziomach, gdy zbudujemy leże (9) i kurnik (9). Lubi paraliżować więźniów.

## Pączkujący demon



Niewielki, ale sprawny i silny wojownik. Przyciąga go skarbiec (1) i sala treningowa (1) – jego ulubione miejsce pobytu. Po osiągnięciu 10. poziomu doświadczenia zmienia się w smoka.

## Ragaty rozpruwacz



Największy „psycho” w tym towarzystwie. Operuje kosą z niespotykaną sprawnością. Niestety, jest absolutnie nieabliczalny. Szybko denerwuje się i rusza na poszukiwanie razrywki, czyli pierwszego stwora, jakiego zobaczy... i atakuje go. Uwielbia polowanie na chochliki – jedno machnięcie kosą i zostaje tylko krwawa plama na pasadze. Niełatwo go zmusić, aby trochę

potrenował. Wymaga dużej świątyni. Jeżeli takiej nie mamy, najlepiej wyznaczyć go do pracy w bibliotece. Można też zamknąć go (na klucz!) w kwaterze zawierającej leże, kurnik, salę treningową, skarbiec i świątynię.

## Smak



Doskonały wojownik. Przyciąga go skarbiec (25) i leże (15). Uwielbia pracę w bibliotece, ale można go wykorzystać w warsztacie. Lubi też trening. Inteligentny, zdolny i bezkonfliktowy. Tracę powolny, czasami odstaje od maszerującej grupy.

## Szkieletor

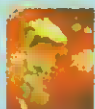


Powstaje w momencie śmierci czelkosształtnego więźnia (nie za każdym razem). Lubi trening, szybka dochodzi do 10. poziomu



mu umiejętności. Jeden z moich ulubionych stworów.

## Trall



Słaby wojownik, ale doskonały konstruktor. Przyciąga go warsztat (1).

## Wompir



Powstaje ze zwłok zgromadzonych na cmentarzu. Wspaniały w walce, doskonale pracuje w bibliotece. Po zakończeniu badań większość czasu spędza w oczyszczalni. Jeżeli osiągnie poziom doświadczenia wyższy od trzeciego, nie można go za-

bić (odradza się w leżu, jednak z doświadczeniem mniejszym o 1).

## Żuk



Potwór niezbyt przydatny nawet na niskich poziomach. Pojawia się po wybudowaniu leża (1).

## Bohaterowie

Grupy śmiałków dostają się do naszego lochu przez magiczne teleporty. Niekiedy obejmują w posiadanie część podziemi.

## Barbarzyńco



Dobrze wyszkolony, ale niezbyt inteligentny wojownik. Dobry materiał na szkieletora.

## Czorodziej



Trudny orzech do zgryzienia. Czasami trzeba wespół atakować go stwory za pomocą błyskawicy. Często podczas tortur przechodzi na naszą stronę.

## Krasnalud



Dobry wojownik. Jednak może go zgubić żądza złota – nie odpuści żadnemu skarbcowi pa dradze.

## Kret



Niebezpieczny, ponieważ potrafi ryc korytarze. Grupa bohaterów, w której znajduje się kret może zaatako-

Więzienie



Koszary



Sala tortur



Świątynia





wać nasz loch z najmniejszej spadziewanej strony.

#### Lucznik

Dabry w pojedynku na odległość, słaby w walce wręcz. Rzadko staje się naszym sługą.

#### Mnich

Nie źle walczy. Jest groźny, ponieważ potrafi leczyć rany nie tylko swoje, ale i innych bohaterów. Czasem można go skłaniać torturami, aby przyłączył się do nas.

nik. Do pokonania go potrzeba wielu stworów. Czasami można go zmusić torturami do przejścia na naszą stronę.

#### Wróżka

Groźna głównie dla naszych chochlików. Słabe błyskawice nie są zbyt skuteczne w walce z groźniejszymi stworami. Nie powiodły się żadne próby przeciągnięcia wróżki na stronę Zła.

#### Złodziej

Nie jest niebezpieczny. Szybki - potrafi uciec przed powolniejszymi stworami, a czasami nawet przed kamienną kulą (nie na długo...). Torturowany, może przejść na naszą stronę.

#### Avatar

Przeciwnik z prawdziwego zdarzenia. Przy nim rogaty

(kto chce, może też wziąć ogara na 10. poziomie).

Na niższych poziomach gry możemy szybko atakować wroga. Nie ma sensu umacnianie ścian i tworzenie forticy pełnej pułapek. Taktykę tę należy zmienić w okolicy 15. poziomu.

Musimy wybrać obszar potrzebny do rozbudowy lochu (miejsce na komnaty i jakieś złoża złota) i wykorzystać umocnione ściany jako zabezpieczenie przed najściem. Wróg nie może ich zniszczyć... Padobne znaczenie mają pokłady złota (bohaterowie ich nie przekraczają) oraz „skała nie do przebycia”. Stworzenie forticy daje nam czas na rozbudowę, wynalezienie zaklęć i szkolenie potworów.

Potwory można w dowolnej chwili zabrać z każdego miejsca labiryntu. Jednak możemy je umieścić tylko w rejonie, który należy do nas - musi być tam położona posadzka. Dlatego chochliki powinny podążać za grupą bojową, jednak ostrożnie, ponieważ mogą się dostać na pole bitwy. Na szczęście same potrafią dbać o siebie - ich siła bojowa skoncentrowana jest w nogach (uciekają naprawdę szybko).

Podejście takie umożliwia nam stosowanie specyficznej techniki walki. Jesteśmy w stanie szybko skoncentrować siły wystarczające do wykończenia wrogiego oddziału. Potem możemy wycofać potwory w głąb naszych fortyfikacji, aby najałdy się i wypoczęły.

Jeżeli znamy lokalizację wrogiego Serca Labiryntu, powinniśmy skoncentrować się na dotarciu do niego. Jeżeli je zniszczymy, to zostaną zlikwidowane wszystkie drzwi i pułapki wroga. W efekcie pozostałe komnaty zajmujemy bez strat i walki.

### Sztuczna Inteligencja

nie jest mocną stroną gry. Na wyższych poziomach komputer może być groźnym przeciwnikiem, jednak nie z powodu swych umiejętności, a dlatego, że atakujące nas grupy są złożone z bohaterów o wysokim

poziomie wyszkolenia. Atak zaczyna się we wczesnej fazie gry, gdy nasze potwory nie mają doświadczenia, a loch nie jest wykończony.

Bohaterowie wciągają prasto pod kamienne kule. Nie próbują uciekać, nawet gdy mają odpowiedni poziom doświadczenia i są na tyle szybcy, aby dotrzeć w bezpieczne miejsce. Nie mogą sforsować jednego pola z magmą (pozostałość po pułapce), jeśli nie potrafią latać, a takie przejście oznacza dla nich tylko niewielkie zranienia... Inni władcy podziemi słamazarnie rozbudowują swoje lochy i wydobywają małe złota. Tylko raz próbowali porządnie atakować mój loch, najczęściej branili się przed moim atakiem, bezpiecznie (a przynajmniej tak im się wydawało...) za drzwiami i pułapkami. Właściwie do 14-15. poziomu gra jest zbyt prosta. Dopiero później zabawa staje się interesująca.

Jacek Ilczuk



PS Dodatkowe informacje o grze i wskazówki publikujemy w TeTe na str. 58.

### Wnioski

Dungeon Keeper to wybitna gra strategiczna, w której walka odbywa się w czasie rzeczywistym. Niestety, nie jest to zapowiadany i z niecierpliwością oczekiwany antyRPG... ale i tak ma szansę stać się przebojem sezonu.



Electronic Arts/Bullfrog 1997

IPS CG

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 90%

Dźwięk: 94%

**Ogółem: 91%**

Wymagania sprzętowe:

CD-ROM 4x,

60 MB na dysku twardym;

a. 486DX4/100, 8 MB RAM

(16 dla wysokiej rozdzielczości) dla DOS;

b. Pentium 75,

16 MB RAM dla Windows 95

#### Olbrzym



Sprawny, ale zbyt powolny wojownik. Za głupi, aby zrozumieć, że lepiej walczyć po stronie Zła.

#### Samuraj



Doskonały, niebezpieczny wojownik. Na wyższych poziomach doświadczenia dysponuje czarem zamrożenia.

#### Wiedźma



Jej atak nie jest niebezpieczny. Bardzo trudno ją pokonać, ponieważ zagrożona używa zaklęcia huragan, które odrzuca atakujące ją stwory.

#### Władca krainy



Rycerz wyszkolony do walki. Trudny, niebezpieczny przeciwnik.



rozpruwacz to dzieciak bawiący się w piaskownicy. Walka z nim jest długa, ciężka i... kosztowna.

#### Walka

Główna część gry to 20 poziomów o rosnącym stopniu trudności; możemy też odnaleźć 5 poziomów ukrytych. Te ostatnie są dziwaczne, choć można je wykorzystać. Szczególnie przydatne są te, w których mamy wymarować nasze chochliki. Można je szybko ukończyć, a wampir czy rogaty rozpruwacz na 7. poziomie to całkiem przyjemna nagroda

Cmentarzysko



Oczyszczalnia



Serce Lochu





# IMPERIUM GALACTICA

To był złoty okres w rozwoju ludzkiej cywilizacji. Nowe metropole pojawiały się jak grzyby po deszczu, jednakże wielkimi krokami zbliżał się kataklizm – przeludnienie. Miliony naukowców pracowały nad rozwiązaniem tego problemu, a jednemu udało się coś wymyślić. Oto doktor jakś tam opracował sposób na przemieszczanie znaczących odległości kosmicznych – podróże bez upływu czasu.

Dalsze plany ludzkości były jasne – kolonizacja kosmosu. Na planetach macierzystego układu słonecznego nie można była złożyć większych osiedli. Gdy pierwszy statek wszedł w hiperprzestrzeń i pojawił się w nowym układzie planetarnym, okowy, do tej pory krępujące ludzkość, zastyły zrzuczone.

Odkryta nieskańczona liczba nadających się do zamieszkania światów, zawierających znaczne pokłady surowców mineralnych i czekających na kolonizację...

Tak mniej więcej wygląda wprowadzenie do kolejnej gry strategicznej, polegającej na odkrywaniu nowych przestrzeni życiowych, ich zasiedlaniu, zagospodarowywaniu... oraz ewentualnym wybiciu do nogi ewentualnych oponentów stojących na Twojej ewentualnej drodze. Co prawda, w demo pojawia się jeszcze Informacja o prowadzeniu prac nad androidami i o ich ostatecznym zarzuceniu po jakiejś głupiej kraksie statku kolonizacyjnego spowodowanej przez jednego z błoocyborgów, ale ta Informacja ma tylko nieznaczny wpływ na fabułę gry.

## Ekspansja

...czyli zajmowanie nowych przestrzeni życiowych, w tym wypadku – nowych planet.

Gry rozpaczysz jako młody oficer a dźwięcznym imieniu Dante (chyba skądś je znam), którego stopień jest nieadekwatny do powagi imienia. Ten błąd losu da jednak się naprawić. Coraz wyższe szczeble w karierze wojskowej będziesz zdobywać, podbijając kolejne planety. Z początku wybór jest mały. Zaczynasz w małym sektorze zawierającym kilka planet, w tym jedną Twoją, zniszczoną niedawnym najazdem Obcych. Twój pierwszy awans nastąpi, gdy cały sektor będzie należał do Ciebie. Ponieważ Obcy nastawieni są wyjątkowo wrogo, musisz padnąć ich planety. Początkowo masz tylko jedną flotę.

Bitwa o planetę składa się z dwóch etapów.

### Spoczęcie Battle

polega na wyeliminowaniu sił powietrznych orbitujących wokół planety oraz ewentualnie na zniszczeniu działek i generatora pola siłowego znajdujących się na jej powierzchni. Potyczka rozgrywa się w okienku nieco większym niż 25% ekranu. Wbrew pozorom, jest to wystarczająca powierzchnia do zabarowania bitwy. Po lewej stronie okna znajduje się Twoja flota. Czasami masz przed walką możliwość ustalenia jej szyku. W ten sposób określasz, które siły jako pierwsze wejdą w kontakt z wrogiem.

Bitwa przebiega w czasie rzeczywistym. Wółko jest jednak nierówna. Komputer wydaje rozkazy swoim jednostkom szybciej niż nawet najbar-

dziej uzdolniony manualnie gracz. Na pewno więc wszyscy z radością powitają opcję pouzy, którą uraczyli nas autorzy gry. Gdy naciśniemy spację, akcja bitwy zatrzymuje się i można spokojnie każdej jednostce wydać osobny rozkaz.

Przed omówieniem przebiegu przeciętnej bitwy warta wspomnieć o składzie Twojej floty. Zbudowana jest z maksymalnie trzech flagowców, większej liczby krążowników i niszczycieli oraz do sześćdziesięciu myśliwców. Elementy floty przedstawiłem w kolejności malejącej wielkości, siły oślan oraz ognia. Podczas gry masz możliwość konstruowania jednostek coraz nowocześniejszych typów.

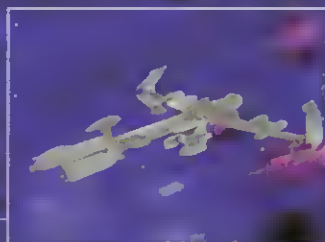
Flagowce są zdolne do przenoszenia jednostek naziemnych, rakiet, bomb oraz pokazującej liczby działek laserowych i dział konwencjonalnych.

Siła niszczyciela opiera się na znacznej liczbie szybkostrzelnych działek laserowych. Takie działko, w porównaniu ze zwykłymi działami, mogą wydawać się niezbyt atrakcyjne ze względu na niższą siłę wiązki. Są jednak szybkostrzelne, a na niszczycielach można załadować dużą ich liczbę. To czyni z nich bezkonkuren-

**Ziemia w trzecim millennium. Wiek rewolucji technicznej i socjologicznej. Po tysiącach lat wojen zapanował wreszcie pokój.**

cyjną broni przeciw obiektom średniej wielkości, w walce z którymi niszczyciel nie jest narażony na zbyt długą wymianę ognia.

Krążownik zabiera na pokład bardziej wyważony zestaw broni: mniej więcej jednakową liczbę działek laserowych i dział. Dodatkowo jego bardziej zaawansowane modele zdolne są do przenoszenia rakiet i bomb.





# Nawet gdy wróg dysponuje przewagą liczebną, pozostaje na placu boju, by mężnie stawić mu czoło.

Podczas najazdu na planetę moja ulubioną taktyką jest oczekiwanie w maksymalnie zwartym szyku na atak wrażeń sil powietrznych. Muszą się zbliżyć na odległość skutecznego zasięgu swego ognia – a tym samym i mojego. Ten manewr jest zwykle śmiertelny. Jeśli ustawione z tyłu statki znajdują się poza zasięgiem, kieruję je na najbliższy cel. W tym pierwszym starciu staram się oszczędzać myśliwce.

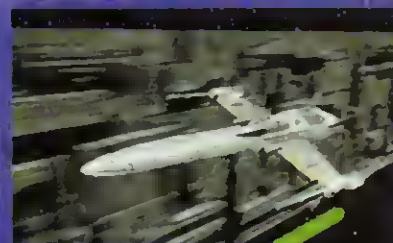
Następnym etapem jest atak na bazy orbitujące wokół planety. Mają dużą siłę ognia i bardzo skuteczne osłony. Na początek należy je potraktować rakietami. Przyda się też (na przyszłość) osłabić bombami bardziej odległe baterie powierzchniowe. Potem, w charakterze rozpraszacza, wysłać na nie tanie i da-

przystępny do starcia, zanim nie poznasz sił wroga". Niestety, w Imperium Galactica reguły tej (niezależnie od poziomu naszego rozwoju technicznego) nie można stosować w odniesieniu do wrażeń flot. Wynik atakowania flot Obcych jest zawsze niewiadomą – liczebność przeciwnika możesz ocenić dopiero w chwili rozpoczęcia bitwy. Gdy wrażeń siły są w przytłaczającej większości, pozostaje na placu boju, by mężnie stawić im czoło. Wychodzę z założenia, że skoro są blisko moich planet, to którąś zaatakują. Przyda się więc zmniejszyć potencjalne zagrożenie. A nuż uda się zestrzelić któryś z

## Ground Battle

Gdy dotrzesz już na powierzchnię planety, do akcji wkraczą Twoje jednostki naziemne przytasczone na flagowcach. Aby móc śledzić ruchy wroga, powinieneś mieć jeden pojazd radarowy (jeśli jest dostępny) otoczony stale przez jednostki bojowe. Dodatkowo na zewnątrz kordonu powinny się znajdować jednostki pancerne, zaś wewnątrz – rakietowe. W tym szyku należy oczekiwać na wrażeń kawalerię i stopniowo ją likwidować. Jeśli Obcy będą dysponować stawiaczem min, w pogoni za nim trzeba wysłać jednostki rakietowe. Za wozem radarowym posyłamy lżejsze czołgi.

Końcowym etapem bitwy jest zniszczenie fortecy.



ośmiu jednostek), ale za to, gdyby planeta dostała się w ręce wroga, on mógłby zostawić na niej licznější załogę. Po drugie: nigdy nie zostawiam załogi na swych planetach. Po trzecie: inwestuję w baterie naziemne, a wyprodukowane czołgi trzymam w magazynach. Także tam przechowuję bazy orbitalne. O radarach nie będę wspominał – to konieczność, gdyż ostrzegają o nadciągającym ataku. Im większy mają zasięg, tym wcześniej napłynie ostrzeżenie.

Wszystkie te przygotowania mają na celu obronę planety przed atakiem z przestrzeni. Gdy zostaniesz zaalarmowany, że wróg najeżdża na którąś z



jące się stosunkowo szybko wyprodukować eskadry myśliwców. W tym momencie do akcji powinna wejść cięższa „kawaleria”, atakując bazy z maksymalnej odległości. Wrażeń ogień (zarówno baz, jak i baterii powierzchniowych) będzie przez jakiś czas skupiony na myśliwcach.

Po zniszczeniu baz trzeba jeszcze wykończyć baterie i ewentualny generator pola siłowego. I to już koniec bitwy. Pamiętaj jednak, aby za wszelką cenę chronić okręty flagowe wiozące siły naziemne. Nie możesz sobie pozwolić na ich utratę. W krytycznym momencie zawsze możesz je wycofać z pola wymiany ognia.

Jeśli walka rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej, to ustawienie sił jest podobne, tyle że nie ma jednostek naziemnych i związanych z planetą, a atakowne siły mogą uciec z pola walki. I tu jest pies pogrzebany. Ja jestem przeciwny uciekaniu z pola bitwy – komputer ma odmienne zdanie.

Stara maksyma ludzi parających się wojaczką brzmi: „nie

okrętów flagowych? Z moich obserwacji wynika, że po takiej stracie Obcy się wycofują. Najprawdopodobniej nie lubią prowadzić walki naziemnej, nie mając przewagi liczebnej. Nadal więc nie rzucam się pod lufy karabinów wroga, tylko czekam na kolejne natężenia przypuszczane przez komputer i staram się je odparowywać.

W wypadku, gdy atakowana flota jest słabsza (siłę powinno się ocenić wg wskaźników firepower, mniej liczna flota, ale z większym „odpalem” pokona liczniejszą, lecz o zacofanej technice) należy pozwolić wrogowi na maksymalne zbliżenie się. Potem zaatakować wszystkimi siłami, licząc na to, że nim wykona manewr zwrotu i odleci z pola bitwy – standardowe manewry w ucieczce – wszystkie jego statki zostaną zniszczone.

jeszcze jedna uwaga. Stwórz sobie nową flotę tak szybko, jak tylko będziesz mógł (może się składać z jednego okrętu) i zaatakuj ją w najmniej bezpiecznym zakątku Twojego sektora – inaczej, gdy pozostaniesz w Imperium Galactica bez flot, ujrzyś napis „Game Over”.



Dysponują one dużą siłą ognia. Należy więc zgrupować w pobliżu całej swoje siły i rzucić je na fortecę. Katiusze, niestety, nie zawsze się tu sprawdzają. Gdy na torze lotu rakiety znajduje się budynek cywilny, zostaje zniszczony.

Czasami będziesz zmuszony do działań defensywnych. Moja strategia w takich wypadkach jest następująca. Po pierwsze: nigdy nie stawiam fortecy na powierzchni swych planet. Co prawda, zwiększają one pojemność składową sił naziemnych (bez fortecy na planecie można chomikować do

Twoich planet, zdejmiemy niej obsadę naziemną, a na orbicie wyniesiemy jak najwięcej stacji orbitalnych (maksimum 3). Jeżeli na ziemi masz wybudowanych pięć baterii, najlepiej najnowszego typu, Twoje szanse na odparcie ataku są bardzo duże. Nie trzymaj na orbicie eskadr myśliwców – nie warto.

Jeżeli jednak wróg przedrze się przez osłonę, zdobędzie planetę bez oporu. Obsadzi ją maksymalną załogą, czyli pozostawi osiem jednostek, które z kolei Ty z łatwością pokonasz swymi przeważającymi siłami. Może nie jest to taktyka naje-



Walka jest nierówna, komputer wydaje rozkazy szybciej niż nawet najbardziej uzdolniony manualnie gracz.



gontsza, ale za to skuteczno i niesłychanie oszczędno.

No początku rozgrywki, jeżeli dostatecznie szybko przeszukasz przestrzeń, znajdziesz kilka nieskolonizowanych planet. Jeśli w porę wynajdziesz i wybudujesz Colonization Ship, będziesz mógł pierwszy postawić na nich stopę. Gro jest war-



to świeczki. Na planetach nie zamieszkiwanych przez ludzi nie możesz stawić około połowy dostępnych budowli – szczególnie elektrowni słonecznych, które w Imperium Galactico charakteryzują się najkorzystniejszym współczynnikiem „zajmowane miejsce/wydajność”. A miejsce na planetach jest cennie niż metro w centrum Tokio i podobnie jak tam, nie ma go wiele.

## IMPERIUM GALACTICA

GT Interactive 1997

LiComp-EMPIK-Multimedia

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 75%

Źwiek: 80%

**Ogółem: 75%**

Wymagania sprzętowe:  
486DX2/66, 16 MB RAM,  
CD-ROM 2x

### Eksploracja

W Imperium Galactico wydobywanie minerałów nie jest wzięte pod uwagę. Można zarządzać zasobami ludzkimi, pieniędzmi, dokonywać wynalazków, usprawniać swoją flotę i eksplorować kosmos w celu eliminacji wroga lub znalezienia nowych obiektów do kolonizacji.

### Populacja na planetach

Twe działania mają wpływ na populację zarządzanych przez Ciebie ciał niebieskich. W zależności od poziomu podatków liczba ludności rośnie lub maleje. Wraz z tym istotnym procesem spada wskaźnik Twojej populacji wśród mieszkańców. A przy niewielkiej popularności załoga urządzeń obronnych zachowuje się „dziwnie”. W ostateczności może nawet dojść do rewolty. Humor ludności popra-



wio stawianie odpowiednich budowli, np.: bor, nowilżocz powietrza no pustyni, budowle rekreacyjne itp.

### Kasa

Wpływy gotówki zwiększsz, podnosząc podatki. To jednak psuje humor mieszkańców. Jednocześnie rośnie procent osobników uchylających się od ich płacenia. W rezultacie, przy rosnącej populacji i niższych podatkach może dojść do sytuacji, że wpływy będą identyczne jak przy wielkim opodatkowaniu i niskich przyrostach ludności. Ponadto nie będziesz musiał inwestować w „rozrywkowe” budowle, chyba że ludność zacznie się głośno ich domagać. Ogólnie, mniejsze podatki to mniej roboty z doglądaniem planet i wcale nie mniejsze zyski.

Dodatkowym źródłem kasy jest handel. Po zbudowaniu na planecie portu handlowego i banku będziesz otrzymywał z nich regularne, dość pokaźne dochody.

W sumie aspekt ekonomiczny zastał w IG niezłe rozwiązanie. Szczególnie podoba mi się zależność: niskie podatki = zadowolone obywateli = wysokie przychody. Żal tylko duszą ści-

to robić tylko w pobliżu planet zaopatrzonych w Military Spaceport. Dla przykładu podom charakterystykę Leviatano, największego okrętu flogowego w ziemskiej flocie (tego gi-



### Refleksje

Imperium Galactica to przede wszystkim piękne animacje. Gra jest atrakcyjna w początkowych fazach (część zawarta na pierwszej płycie). Do przejścia ciekawe misje typu: eskortowanie, tłumienie epidemii, odbijanie skradzionego prototypu itp., przerywane niezłe zrobionymi animacjami. Gdy włożyłem drugą płytkę do CD-ROM-u, animacje po krótkiej chwili zniknęły. Pozostała jedynie rutyna. I tak już do końca. Wynudziłem się jak mops. Nie zmienia to jednak faktu, że Imperium Galactica jest w kilku miejscach nowatorska i można się spodziewać prób jej naśladowstwa.

ska, że nie wszyscy groją w gry komputerowe...

### Flota

Doglądanie okrętów, wymiana podzespołów na nowsze, remont – to zwiększa sprawność Twojej floty. Można



gonta nie do się powieść. Dostajesz go, gdy owąsujesz no wysoki stopień oficerski. Statek ten jest beczenny – tylko on może przenosić bomby wirusowe. Mo jeden luk no systemy rodarowe, drugi na zakłócające rakiet, trzeci no osłony, czwarty no silnik i piąty na hangary dla jednostek noziemnych. Kolejne luki to 1x24 lasery, 2x11 dział, 1x4 bomby i 1x12 rakiet.





**"Nie przystępni do slania-  
canim nie poznasz si wroga"**

### Wynalazki

Istnieje pięć rodzajów centrów badawczych, na każdej planecie można postawić tylko jedno. Wszystkie przedmioty wymagają ściśle określonej liczby każdego z nich. Może się więc zdarzyć, że z powodu braku planety będziesz musiał wyburzyć stare centra i postawić nowe, potrzebne. Jednak zawsze opłaca się poświęcić dla nauki. Przedmioty, które możesz wynaleźć podzielone są na cztery działy. Z każdego działu można produkować do pięciu urządzeń. Na planecie można postawić fabrykę każdego typu. Jedynym ograniczeniem są pieniądze i miejsce na planecie.

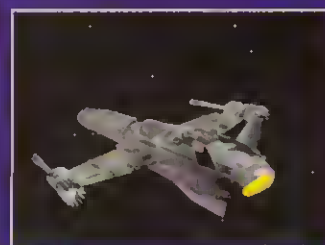


sobem na uwolnienie planety od odoru abcej rasy jest abło-  
żenie mieszkańców maksymalnymi podatkami i czeka-  
nie, aż populacja spadnie do zera. Pa drodze należy tłumić  
rewolty, rzecz jasna. Można także „spróbować szczęścia” z  
bombami wirusowymi.

### Na koniec

Na pewna mażna się spodzie-  
wać następnej części IG. Pozo-  
staje mi jedynie mieć nadzieję,  
że programiści węgierscy lepiej  
się przyłożą i cała produkcja  
utrzyma wysoki standard – za-  
pacztkowane w tej części po-  
mysły zastaną znacznie rozwi-  
nięte, animacje będą jeszcze  
piękniejsze. Spodziewam się,  
że program ten zostanie zaple-  
ty na ostatni guzik – czego o  
pierwszej części nie da się po-  
wiedzieć. Wygląda tak, jakby  
programiści poganiiani bliskim  
terminem kontraktu podkreśli-  
li trochę obroty i końcówkę gry  
wykonali na tempa, nie przy-  
kładając się do niej zbyt.

Brys



## TOON WORKS

to zabawa, która  
spodoba się każdemu  
dziecku!  
Dzieciaki będą szaleć  
za TOON WORKS em,  
który doskonale  
wprowadza w świat  
grafiki, pozwalając  
tworzyć pierwsze  
własne arcydzieła

TOON WORKS to  
program wystarczająco  
prosty w obsłudze dla  
dzieci i wystarczająco  
wyrafinowany by spro-  
stać ich wyobraźni.

Dzięki temu progra-  
mowi, Twoje dzieci  
będą tworzyć oryginalne postacie, fantastyczne plakaty,  
kolorowe pocztówki i wiele innych arcydzieł!

TOON WORKS, poza tym pozwala błyskawicznie  
wydrukować kartkę imienną, zaproszenie,  
laurkę na dzień mamy, babci, z okazji świąt  
i wiele innych używając dotychczas  
przygotowanych przez autorów  
w pełni polskich szablonów

**Wielki hit kinowy już w wersji płytowej !!!**

### BATMAN & ROBIN

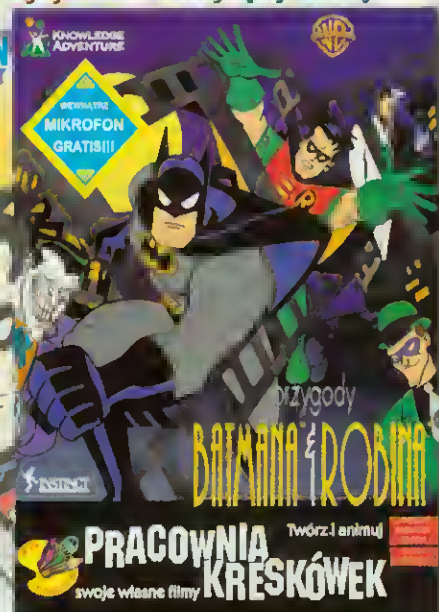
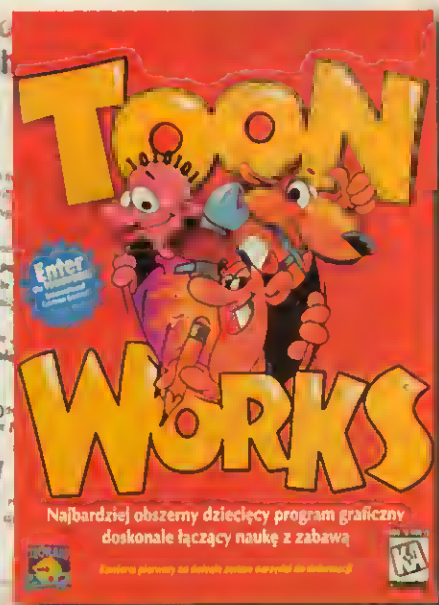
Zostań reżyserem!  
To Twoje pierwsze  
studio telewizyjne!

Stwórz własny film  
animowany z Batma-  
nem i Robinem  
w rolach głównych.

BATMAN & ROBIN  
jest największym  
przebojem filmowym  
ostatnich miesięcy.  
O wiele większym  
przebojem jest ten  
program, gdyż nie  
jesteś już skazany na  
śledzenie akcji którą  
narzuca Ci reżyser.

Tu! sam jesteś  
reżyserem!

Stworzony film ubarwisz tematami muzycznymi, efektami  
dźwiękowymi i polskimi samplami mowy.  
Wraz z programem w pudełku znajdziesz  
dołączony **gratis mikrofon!!!**  
Dzięki mikrofonowi wszystkie dialogi  
bohaterów nagraż sam po polsku!  
Aż wreszcie zaprosisz kolegów  
na Twój własny film!



### TECHLAND

Zamówienia prosimy składać:  
faxem: (062) 737 27 49  
telefonicznie: (062) 737 27 47  
(062) 737 27 48

listownie pod adresem:  
TECHLAND, Parczew 105, 63-405 Sieroszewice





# ARDENNES OFFENSIVE

Stawiamy teraz wszystko na jedną kartę.

Nie wolno nam chybić...

Feldmarszałek Gerd von Rundstedt  
w swoim rozkazie dziennym

16 grudnia 1944 r. rozpoczęła się wielka kontrofensywa niemiecka w Ardenach – operacja „Herbstnebel” („Jesieńna Mgła”). Niemcy rzucili do walki 7. Armię, 5. Armię Pancerną i 6. Armię Pancerną SS – 25 dywizji (w tym 7 pncernych i 1 zmotaryzowaną), ok. 250 tys. ludzi i ok. 1000 czołgów. Kierownictwo taktyczne sprawował feldmarszałek Walther von Model, dowódca Grupy Armii „B”.

Plan ataku, opracowany przez von Rundstedta, zakładał silne uderzenie w kierunku Antwerpii i Brukseli. Miało ono odizalować i zniszczyć wojsko alianckie w Belgii i Holandii (cztery armie). Niemcy wykorzystali złe warunki atmosferyczne (przewidziane przez ich meteorologów), które uniemożliwiały wykorzystanie lotnictwa.

Zaskoczenie było całkowite, a niemiecka przewaga ogrom-

na. Frontu w Ardenach o długości 88 mil broniły tylko 4 dywizje (2 nieastrzelane i 2 doświadczone, które wcześniej paniosły poważne straty). Jednak już 17 grudnia Niemcy natknęli się na zaciekły opór w Bastogne – ważnym węźle komunikacyjnym, którego nie udało im się zdobyć. Nie mogli poszerzyć też podstawy wylamu. Amerykanie szybko prze rzucili posiłki...

Niemcy nie mieli wystarczających zasobów, aby zrealizować swoje plany. Poprawa pogody (24 grudnia) i wprowadzenie do akcji lotnictwa zadecydowały o ich klęsce. Zastoli zatrzymani 27-28 grudnia (wylom miał szerokość ok. 100 km i głębokość ok. 80 km), a 7 stycznia 1945 r. wojska sprzymierzone rozpoczęły serię kantruderzeń, które doprowadziły do likwidacji wybruszenia.

## Scenariusz i reżyseria

Wraz z pojawieniem się na rynku Ardenes Offensive, gry zapowiadanej wcześniej pod nazwą The Last Blitzkrieg, zostało zapoczątkowana nowa seria gier strategicznych – Decisive Battles of World War II.

Ardenes Offensive to klasyczna strategia z podziałem na tury. Gracz dysponuje ma-

liwaścią wybaru jednego z 7 scenariuszy (są to fragmenty całej bitwy) a zróżnicowanej długości i stopniu komplikacji (ad 8 do 32 tur). Jednak najciekawszą propozycją jest pełna, trwająca 64 tury, kampania.

W grze wykorzystano oryginalne rozwiązanie przydziału punktów zwycięstwa. Oczywiście, uzyskujemy je za każdą zniszczoną jednostkę wroga. Natomiast punkty za zdobyte i/lub utrzymane miasta przydzielane są tylko za opanowanie punktu kluczowego w określonej turze lub turach. Na przykład, za zdobycie i utrzymanie miasta St. Vith w turach 1-3 Niemcy dostają 10 punktów zwycięstwa, w turach 28-64 po 3 punkty. Natomiast Amerykanie dostają 10 pkt. za tury 3-5, po 15 za 6-20 oraz 10 za 21-50.

W ten sposób Niemcy mogą zwyciężyć, choć ich zdobycze terytorialne nie będą duże, a pod koniec kampanii będą musieli oddać z takim trudem zdobyte abszary. Jest to bardzo interesujące rozwiązanie – skuteczne i doskonale się sprawdza w wypadku tej specyficznej bitwy.

Choć niemiecka kontrofensywa w Ardenach to ciekawy temat na grę strategiczną, wybór ten nie da końca był prze-

myślany. Stosunkowo niedawno firma TalanSoft wydała 8 Battleground: Ardenes oraz jej wersję deluxe – Battleground: 8ulge. Jakość gier z serii 8G jest tak wysoka, że trudno z nimi konkurować. Dlatego lepiej było pomyśleć o innym temacie, szczególnie dla gry atwierającej nową serię...

W Ardenes Offensive użyta nowa systemu prognozowania wyników walki (potrzebna ramka). Zaznaczono w nim wyraźnie wpływ czynników losowych, przez co AO zaczyna przypominać grę planszową.

## OpRAWA

Mapa oraz symbole jednostek są wysokiej jakości – dobrze wykonane, o przede wszystkim czytelne. Jednak w grze brak wstawek animowanych czy wideo. W ostatnich czasach nawet strategię powinny mieć odpowiednią oprawę graficzną...



Efekty dźwiękowe są bardzo dobre. Gra ma bogaty podkład muzyczny na ścieżkach audio – 14 utworów (ok. 50 minut).

## Taktyka

Oddział może podczas tury dowolnie przemieszczać się, atakować i dalej kontynuować przemarsz. Może przejść przez





heks znajdujący się obok pola zajętego przez wroga – nie zostanie zoatakowany, ale będzie to kosztowało większą liczbę punktów działonio (OPs – Operations Points).

Podstawowa technika walki polega na utworzeniu z jednostek linii ciągłej. W takim wypadku atak na każde pole może zostać przeprowadzony tylko z dwóch sąsiednich heksów, czyli maksymalnie przez 6 jednostek. Jeżeli jakiegos pola bronią 3 oddziały, a konfiguracja terenu sprzyja abrakom, to pakowanie ich staje się poważnym i kosztownym problemem.



Wszelkie kliny, występy w naszej lub wrogiej linii są łatwym celem ataku. Dlatego podstawowa metoda ataku polega na wbiciu się w linię wroga lub abejściu jego skrzydeł. Wtedy przeciwnik może już kontratakować, aby odeprzeć nasze oddziały. Jeżeli kontrota się nie powiedzie, pozostaje tylko wycofanie zagrożonych sił i próba odbudowy przerwanej linii frontu.

Ogromne znaczenie mają rzeki – nawet najmniejsza obniża skuteczność ataku wroga. Niektórych nie można sforsować, jeśli przeciwnik zniszczył masty. Dobrym przykładem takiej zapy jest Mozela na południe od Echternach oraz

Maza na całej swej długości – pozwalają skoncentrować znaczne siły w jednym rejonie.

Wszystkim nowym jednostkom pojawiającym się na krańcach mapy powinniśmy przydzielić transport. Znajdą się wtedy znacznie szybciej na palu walki. Tylko w ten sposób Amerykanie mogą próbować utrzymać Bastogne...

## Strategia

Niemcy powinni skoncetrować swój otok na kierunku północnym. Jednak siły amerykańskie są tutaj zbyt powożne, by udolo się odnieść decydujący sukces... Podobnie jak była w rzeczywistości, atak zostaje szybko pawstrzymany, a nam nie pozostaje nic innego, jak próbować szczęścia na zachodzie, z nadzieją znalezienia luki w obronie wroga, która pozwoli nam zdobyć Liege...

Śradkowy rejan ataku nie jest dobrze braniy. Amerykanie nie mają tutaj wystarczających sił, aby pawstrzymać niemieckie jednostki. Jednak zbyt wielkie zaangażowanie na tym kierunku musi osłabić tak północne, jak i południowe skrzydła ataku.

Można też spróbować „oczyścić” południe. Aliancka pozycja Beaufort-Echternach jest niemażliwa do przełamania z powodu zerwanych mostów na Mozeli. Dlatego należy obejść znajdujące się tam jednostki od północy i zoatakować je z zachodu przez Vian-den, Diekirch, Wiltz i Ettelbruck. Nie można przecznożyć zbyt wielkich sił do ataku, ponieważ osłabiony zostanie główny kierunek afensywy.

## System obliczania wyników starcia



Firma SSG opracowała dla gry Ardenne Offensive nowy system obliczania wyników starcia.

Jak zwykle w grach strategicznych, brana jest pod uwagę liczebność jednostek uczestniczących w ataku [A] i obronie [B]. W tym wypadku w ataku na dwa oddziały bierze udział część jednostek z trzech sąsiednich heksów.

Potem obliczane jest siła uczestniczących w walce oddziałów [C]:

- [1] Suma punktów ataku i obrony.
- [2] Dodatki za działanie całej dywizji – wszystkie należące do niej jednostki muszą znajdować się w odległości nie większej niż jeden heks od siebie.
- [3] Wpływ przeszkód wodnych – foreowanie rzeki podczas walki zmniejsza efektywność atakujących jednostek.
- [4] Okopanie się jednostki zwiększa jej obronność o 50% podstawowej liczby punktów – oddział musi okopać się na początku tury; niektóre jednostki nie mogą być okopane, np. czołgi.
- [5] Ostatni wskaźnik to poziom zaopatrzenia broniących się oddziałów (jednostki nie mogą atakować, jeżeli były odcięte od zaopatrzenia).

Następnie uwzględnia się elementy taktyczne i wsparcia [D]:

- [6] Dodatki taktyczne – współczynnik dla broniących się jednostek wynosi zawsze -4. Atakujące oddziały dostają większy bonus, jeżeli atak prowadzony jest z kilku kierunków (za pierwsze dwa – 2 punkty, za każdy kolejny po 1). Oddziały, które muszą przekroczyć rzekę, nie dostają dodatkowych punktów (atak tego typu oznaczony jest czerwoną strzałką).
- [7] Wsparcie artyleryjskie dla atakujących i obrońców. Jego wielkość określona jest w polu [E] – liczba jednostek, które mają odpowiedni zasięg, aby atakować wybrany heks, w nawiasie – ile jednostek może uczestniczyć w ataku.
- [8] Wsparcie powiatrzne jednostek biorących udział w ataku. Wielkość – w polu [E].
- [9] Punkty prestiżu głównodowodzącego.

Do tych wszystkich czynników dochodzi jeszcze rodzaj terenu, na którym toczy się walka [F] – bardziej otwarty jest korzystny dla atakujących; bronić się najlepiej w mieście. Wreszcie oblicza się 6 możliwych wyników starcia. Litera „A” określa stronę atakującą, „D” – obrońców. Cyfra obok niej – wielkość strat, jakie poniosą oddziały podczas walki (\* – bez strat). Obrońcy mogą wycofać się – „R”. Teraz wszystko zależy już tylko od wyniku rzutu kostką, rzadziej dwiema – wtedy brane są pod uwagę dwa obliczenia.

W tym konkretnym przykładzie niekorzystne dla strony atakującej jest wyrzucenie jedynki, pozostałe wyniki są mniej lub bardziej korzystne... Aby zwiększyć swe szanse, można dołączyć do ataku dodatkowe jednostki lub wsparcie lotnicze czy punkty prestiżu.

Nie należy używać przycisku MAX do przydzielania jednostek biorących udział w walce i wyznaczania im wsparcia. Komputer wybiera wszystkie dostępne możliwości ataku, a przecież po osiągnięciu stosunku 10:1 dalsze zwiększanie jego siły nie ma sensu.



## Sixth Panzer Armee

Generaloberst Heinrich Gottfried





### Wnioski

Wnioski z tej kampanii  
działają na korzyść  
opartych na  
cym cenarjuzu gra strati-  
gicz a Dobra propozycja a  
tylko dla zagorzałych zwo-  
ników gatunku

### Amerykanie

Musimy za wszelką cenę powstrzymać niemiecki atak na północy. Możemy nawet oddać takie miasta, jak Malmedy, Stoumont, Aywaille... Musimy jednak stworzyć za przepływającą w ich pobliżu rzeką silną linię, którą powstrzyma Niemców.

W środkowej części warto utrzymać (a przynajmniej próbować) choć przez krótki czas St. Vith i Clervaux. Bardzo ważnym punktem jest Bastogne...

Przeprawę przez Mozę na zachodzie będą bronić jednostki brytyjskie. Nie ma ich wiele, a przy wyborze opcji British Auto-Control będą sterowane przez komputer. Jednak siły te wystarczą do odparcia niemieckich prób forsowania rzeki.

Na południu Amerykanie powinni skromnymi środkami, które mają do dyspozycji, próbować utrzymać przeprawy w rejonie Diekirch oraz w miejscowościach Ettelbruck i Martelange. Od utrzymania tych pozycji zależy skuteczna obrona przepraw w Beaufort-Echternach. Od południa nadciągają posiłki. Gdy dotrą na miejsce, sytuacja ustabilizuje się.

### Sztuczna Inteligencja

nie jest najgorsza... Komputer dobrze wykorzystuje każdy popełniony przez nas błąd



się jednak trochę zbyt szybko. Komputer mógłby spróbować utrzymać Bastogne lub St. Vith... Dąży do stworzenia ciąg-

Natomiast kompletnie „traci głowę” w momencie, gdy uda nam się okrążyć część jego jednostek. Powstają wtedy pro-



blemy z zaopatrzeniem, a SI wysyła kolejne oddziały zaopatrzeniowe prosto w nasze ręce...

### Podsumowanie

Ardennes Offensive to bardzo dobrze zrealizowana, wykorzy-



stająca interesujący scenariusz strategii wojennej. Ciekawna propozycja nawet dla początkujących graczy.

Jacek Ilczuk



głego frontu, nawet za cenę oddania sporego terenu. Postępowanie to jest pod pewnym względem logiczne, ale pozostawienie kilku jednostek (nawet licząc się z ich stratą) mogłoby powstrzymać na jakiś czas ofensywę niemiecką. Czas w Ardennes Offensive, podobnie jak w rzeczywistości, odgrywa istotną rolę – przynosi korzyść aliantów.

Znacznie gorzej jest, gdy SI kieruje Niemcami. I nic w tym dziwnego, ich sytuacja była znacznie bardziej skomplikowana. Komputer ma problemy z wyborem momentu przejścia od ataku do obrony, a w tej grze jest to element bardzo istotny. Nie zauważyłem, by próbował niszczyć mosty...

**THE ARDENNES OFFENSIVE**

Mindscape/SSI/SSG 1997

Optimus Bis

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 79%

Dźwięk: 77%

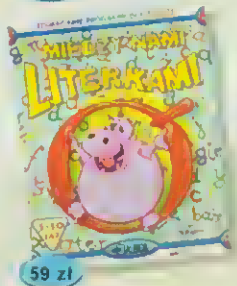
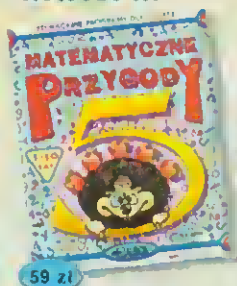
**Ogółem: 74%**

Wymagania sprzętowe:  
Pentium, Windows 95, 8 MB  
RAM (12 MB RAM dla mapy  
o wysokiej rozdzielczości),  
SVGA (VESA), CD-ROM 2x,  
21,5 MB na dysku twardym,  
mysz





nowość !!!



## Edukacyjne programy dla dzieci

Program zapozna z matematyką w szerokim zakresie. Ćwiczenia i zadania dobrane zostały pod kątem nauczania matematyki w klasach młodszych szkoły podstawowej.

- nauka dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia
- kolorowa grafika oraz wiele zabawnych animacji

Zestaw ćwiczeń ortograficzno-gramatycznych, które wspomagają jednocześnie naukę czytania i pisanie. Program może być wykorzystywany zarówno w szkole, jak i w domu.

- nauka pisania, czytania oraz ortografii
- ćwiczenia w formie zabaw, zagadek, rebusów i łamigłówek rozwijające wyobraźnię i spostrzegawczość dziecka

hurt i detal - również sprzedaż wysyłkowa  
poszukujemy dystrybutorów - wysokie rabaty  
kilkaset tytułów  
napisz lub zadzwoń po  
pełną ofertę handlową

<http://www.albion.pl> ceny zawierają VAT

ALBION  
Pl. Wolności 7  
50-071 Wrocław  
tel. (071) 44 21 01, 44 20 13  
tel. kom. 0 90 386 126  
fax (071) 44 82 16  
e-mail: albion@albion.pl

Badania marketingowe wykazują dużą dynamikę rozwoju polskiego rynku komputerowego. Jego ewolucja w ciągu kilku ostatnich lat jest imponująca.

Wydawnictwo LUPUS istnieje od siedmiu lat i jest największym w Polsce wydawcą prasy komputerowej. Obecnie oferujemy czytelnikom osiem tytułów, docierających do ponad 350 tys. odbiorców miesięcznie. Są wśród nich zarówno wysokonakładowe, cieszące się bardzo dużą popularnością czasopisma prezentujące szeroko tematykę komputerową: PC KURIER i ENTER, jak również wybitnie specjalistyczne: CAD/CAM FORUM, netforum, UNIXforum i TELECOM forum: infodyn czytelnikom, pasjonatom gier komputerowych i wideo proponujemy lekturę nieszczęśliwów GAMBler i Magazynu AMIGA.

WYDAWNICTWO  
**LUPUS**  
00-730 Warszawa, ul. Szepełkowska 22/30  
tel./fax (0 22) 4151 21, 4163 33

**PC KURIER**

**AMIGA**

**ENTER**

**GAMBler**

**CAD/CAM FORUM**

**TELECOM**

**net forum**

**UNIX FORUM**



AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR: IPS, MIRAGE, CD PROJEKT, MARKSOFT, AVALON, EXE

## 1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZeka NA CIEBIE

### CD ROM:

3 DATAS	146,00
ALBION	138,00
A IC 2044	122,00
ALMIRAL SIA BATTLE	150,00
ASSASSIN 2015	140,00
AZREI'S TEAR	135,00
AVAI ON CLASIC V.1	69,00
BLUCCO & MAGIC	138,00
DEADLOCK	146,00
DESTRUCTION DERRY II	145,00
DIABOLIC	155,00
DISC WORLD II	155,00
EXTREME GAMES	119,00
GENI WARS	146,00
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	145,00
IKARUS II	160,00
KRAZY IVAN	138,00
LEW LEGN	90,00
MEDII WARRIOR 2	164,00
METAL RAGE	129,00
MEGARACE 2	134,00
MUPPET TREASURE ISLAND	164,00
NIL 97	145,00
PIANTAS MAGORIA II	175,00
PRIVATER I/II THE DARKENING	160,00
SCORCHED PLANET	134,00
SETTLERS II	138,00
SHATTERED STEEL	138,00
SHERLOCK HOLMES II	146,00
SILENT THUNDER	134,00
SMURFY - po polsku	119,00
STRIKER 96	119,00
SINDICATE WARS	134,00
TIME COMMANDO	134,00
TOTAL MANIA	142,00
TOMB RAIDER	145,00
URBAN RUNNER	146,00
WARCRAFT II	185,00

### EDUKACJA / UŻYTKI

POLSKIE FONTY WIN	64,00
OKSPODZKA ENCYKLOPEDIA	120,00
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	164,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00

### PC:

BATTLE ISLE	30,00
EXPERIMENT I/II/III	51,00
F-29 RETALIATOR	39,00
FRANKO	39,00
FIRST SAMURAI	39,00
HANIBALL	39,00
ILARIC'S MISSION	45,00
ISHAK 3	45,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	49,50
KOSMOS	35,00
LAMBORGINI	40,00
LIGA POLSKA MANAGER 95	39,00
MANAGER PIKARSKI	29,00
MEGABLAST	29,00
MEGALOMANIA	30,00
NOC	49,00
POLANIE	53,00
PRAWO KRWI	33,00
RAMON'S SPELL	30,00
SKAUT KWATERMISTRZ	43,00
SLATERMAN	34,00
SOLYS	24,90
SPEEDWAY MANAGER 96	40,50
STALOWE NERWY	34,00
STARSHIP COMMAND ADV.	43,90
Tajemnica STATUETKI	22,50
THE MACHINES	29,90
TYRIAN	35,00
VINYL BOGINI Z MARSA	32,00
WORMS	115,00

### EDUKACJA / UŻYTKI

2 x 2 DLA WINDOWS	45,00
EDUKACJA	59,90
FTEACHER - Ang./Niem./Franc./	57,50
GEOGRAFIA	34,90
GEOMETRIA	16,60
GEOHOBIA	33,50
HISTORIA	34,90
HYPERSŁOWNIK POL-ANG	52,00
LITERAT	50,00
LITERKI CYFERKI	29,50
POZIOŁKOWA WRÓZKA	47,00
TESTY PRAWA JAZDY	43,90

### AMIGA:

ALFABET ŚMIERCI	34,00
BI-Z KOMPRONISU	35,80
BRIDZ	25,00
DATA I JIRI	24,50
DESERT WOLF	42,00
DOMAN GRZECHY ARIANA	35,00
EXPERIMENT DELEIN	35,80
F-29 RETALIATOR	34,00
FIREST DUMP FOREVER	24,00
FRANKO	25,00
GA OOM	62,00
HELICOPTER	30,50
INTERNATIONAL SOCCER	25,00
INTERCALARIS	34,00
ISHAK III	43,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	39,00
KILLING GROUNDS A 1200	89,00
KUPLIC	29,40
LEON	40,00
LIGA POLSKA MANAGER	29,00
MIASTO ŚMIERCI	29,00
MISTRZ POLSKI 96	29,00
OLIMPIADA 1996	29,00
POLE WALKI	25,00
RAID PRZECZ POLSKIE	29,00
SNSIBLE WORLD OF SOCCER	85,00
SHAO FU	48,00
SKAUT KWATERMISTRZ	29,00
SUPER TAKWONDO MASTER	39,00
Tajemnica BUTSZT. KOMN	29,00
TEENAGENT	51,00
TYTAN	39,00
WORMS	100,00

### EDUKACJA / UŻYTKI

AMILAB	24,80
AMITKST PRO GOLD	49,50
IIIPER SLOWNIK	23,00
FIRMA 6.1	160,00
NOVAPANT	39,00
PISARZ 3.0	47,50
POLONISTA	36,00
SUPERDEMO	49,00
YOU & ME JANGIELSKI	33,00



TOMB RAIDER



RED ALERT

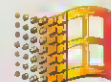


DISC WORLD 2

SPRZEDAŻ DETALICZNA:  
ul. WAI Y JAGIELLOŃSKIE I  
BUDYNK "ZAK"  
tel. (058) 31 29 64  
SPRZEDAŻ HURTOWA WYSYŁKOWA:  
80-125 GDANSK  
ul. KARTUSKA 245  
tel. zgłosz. (058) 32 10 44, 31 29 64  
tel. kom. 090 521-730

TO TYLKO WYCIĄG NASZEJ OFERTY WIĘC: ZADZWOŃ, NAPISZ, A WYŚLEMY CI PROGRAM  
W CIĄGU 24 GODZIN. KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 ZŁ. JEŚLI ZAKUPISZ:  
2 PROGRAMY - 5 % RABATU, 3 PROGRAMY - 10 % RABATU + TAJEMNICZY UPOMINEK

OFERUJEMY W DOBREJ CENIE:  
• Karty: Gwieźdki, • Głosniki, • Joysticki (20 gat.)  
• Dyski (tł., • Bazy, • Filtry, • Taśmy do drukarek,  
• Rozszerzenia pamięci, • Peryferia do AMIGI



# IM1A2 ABRA

Symulacje czołgowe to temat niezbyt popularny, przynajmniej wśród producentów gier. Mimo to (a może właśnie dlatego) firmy Charybdis Enterprises i Interactive Magic zdecydowały się stworzyć nową grę z tego gatunku, a jej bohaterem uczynić M1A2 Abrams. To już niejako tradycja, zapoczątkowana wydaniem przez MicroProse w 1989 r. M1 Tank Platoon.

## Szczypta recenzji

IM1A2 Abrams to gra symulacyjna z elementami strategii. Jednak nie można mieć żadnych wątpliwości - to przede wszystkim symulacja. Świadczy o tym choćby fakt, że spis klawiszy mieści się „zaledwie” na 3 stronach A5...



Oprawa graficzna nie rzuci nikogo na kolana. Jednostki prezentują się wprawdzie nieźle, jednak znacznie gorzej jest z terenem, na którym odbywa się akcja - najczęściej jest to równina. Rzadko można spotkać niewielkie obszary, na których stoją jakieś budynki, rosną drzewa i po których spacerują krowy (wyglądające jak wycięte z papieru). Wrażenie ruchu jest



bardzo słabe. Gdy patrzymy na czołg z zewnątrz, wygląda tak jakby się znajdował na morzu (bez fal) koloru żółtego (pustynia w Iraku) lub zielonego (Ukraina i Bośnia). Intro i wstawki wideo są na znośnym poziomie. Dźwięk jest w porządku. Efekty wystrzałów oraz odgłosy pracy silnika są realistyczne. Przekazywane przez radio komunikaty tworzą odpowiednią atmosferę.

Połączenie dwóch rodzajów gier (symulacyjnej i strategicznej) stwarza wiele nowych możliwości. Gracz nie ogranicza się do kierowania jednym pojazdem (choć nie jest to żadna nowość), może przenosić się do każdego czołgu i walczyć nim oddzielnie. Jeżeli steruje czołgiem dowódca, to podążają za nim wszystkie znajdujące się w plutonie pojazdy.

Można wydawać rozkazy jednostkom, wykorzystując do tego mapę strategiczną. Istnieje możliwość kierowania czołgami nie tylko z naszego

plutonu, ale także z innych oddziałów, znajdujących się w obszarze działań. Podlegają nam jednostki naziemne i powietrzne - piechota w transporterach opancerzonych, moździerze, artyleria oraz śmigłowce i samoloty. Wydajemy im ogólne rozkazy, np. „Defend”, a dowódcy poszczególnych oddziałów przejmują kierowanie nimi. Można wtedy traktować IM1A2 jako grę czysto strategiczną, choć nie jest to strategia najwyższej jakości - jest zbyt uproszczona.

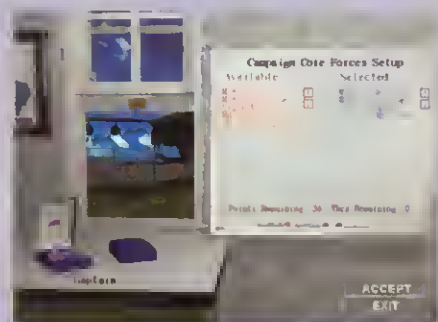
Gra ma dwie wady, które powodują, że trudno ją zaliczyć do symulatorów z prawdziwego zdarzenia. Pierwsza to liczba przeciwników,



których trzeba pokonać: jest ich zbyt wielu. IM1A2 Abrams to pean na cześć amerykańskiej techniki i jej wyższości nad resztą świata. Druga to niewielkie możliwości wykorzystania terenu w celach taktycznych - prawie wyłącznie w misjach obronnych. Ciekawostką jest fakt, że brak

„przeszkód wodnych o znaczeniu strategicznym”. Wszystkie rzeki i jeziora traktowane są jak zwykłe

kaluże... można przez nie przejechać bez



najmniejszego problemu. Wszystko to powoduje, że gra czasami przypomina zęcznościówkę.

Wszystko to powoduje, że gra czasami przypomina zęcznościówkę.

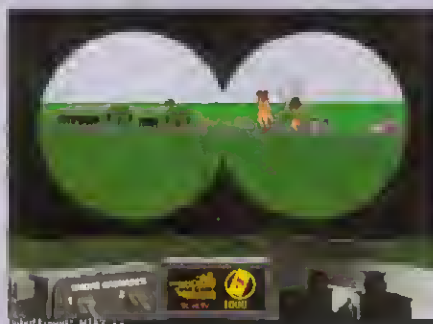
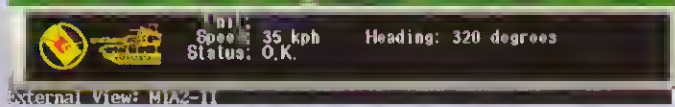
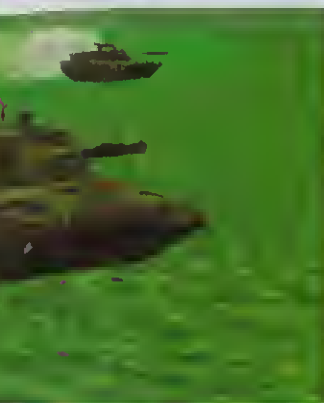


M1A2 - under fire



Ostatnią deską ratunku są Abramsy.

# MS



W iM1A2 można grać w kilka osób, wykorzystując sieć albo łącząc komputery przez kabel czy modem. Do wyboru mamy nie tylko „grę konkurencyjną”, ale także „kooperacyjną”.

## Teatry działań i kampanie

W iM1A2 możemy uczestniczyć w walkach prowadzonych na obszarze trzech teatrów działań. Są to: rejon Zatoki Perskiej (2 kampanie), Bośnia (2) i Ukraina (4).

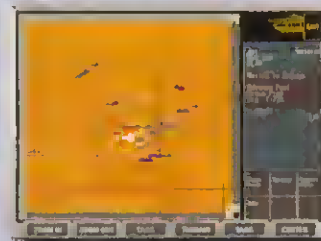
W momencie wyboru kampanii musimy się zdecydować, jaki chcemy (i) posiadać stopień wojskowy – porucznika czy kapitana... Porucznik dowodzi jednost-

kami przydzielanymi przez wyższe dowództwo, kapitan sam wybiera oddziały, które będą uczestniczyć w walce.

Podczas kompletowania grupy bojowej dysponujemy punktami, których liczba zależy od wybrane-

go poziomu trudności (przeciętnie ok. 100). Za nie dokupujemy jednostki, które zapewnią wsparcie naszym Abramsom podczas kampanii. Każdy nowy oddział kosztuje od 8 do 100 pkt.

Każda kampania składa się z kilku scenariuszy. Zwykle mamy do wyboru 3–5 misji różnego typu. W iM1A2 możemy spotkać 13 rodzajów misji. W rzeczywistości poszczególne scenariusze różnią się od siebie tylko podczas



czytania rozkazów. Walka przebiega zawsze według tego samego schematu: należy zdobyć zieloną tynię albo powstrzymać wroga przed wtargnięciem na kupę piachu. Oczywiście, możemy atakować w różny sposób, jednak zawsze będzie to ten sam atak. Podobnie jest z obroną... Misje są zbyt schematyczne. Nie spotkałem żadnej, w której walki toczyłyby się w terenie zabudowanym. Autorzy iM1A2 nie wykorzystali okazji, aby uczynić tę grę bardziej efektywną.

## Taktyka i strategia

Strategiczna część gry nie jest nadmiernie rozbudowana. Misje najczęściej są stosunkowo proste.

Podstawowa taktyka polega na wykorzystywaniu jednostek zwiadowczych do zlokalizowania sił wroga. Do tego celu najlepiej użyć śmigłowca; gdy będzie się zbliżał do nieprzyjaciela, na mapie ukażą się kolejne jednostki „czerwonych”. Oczywiście, należy uważać, aby nasi zwiadowcy nie znaleźli się w zasięgu ich broni. Śmi-

## M1A2



Masa bojowa [t]: 63,22  
Załoga: 4 osoby  
Silnik [kW]: 1118 (turbina gazowa)  
Prędkość maksymalna na drodze [km/h]: 65  
Prędkość maksymalna w terenie [km/h]: 48  
Moc jednostkowa\* [kW/t]: 17,7  
Podstawowe uzbrojenie: armata 120 mm M256  
Amunicja: 40 nabojęw – AP, FSDS (Sabot), HEAT, MPAT, STAFF

Dodatkowe uzbrojenie: 2 karabiny maszynowe 7,62 mm (jeden sprzężony z armatą) oraz km przeciwlotniczy kaliber 12,7 mm  
Pancerz przedni: kadłub i wieża – 670 mm (Chobham\*\*)

Pancerz boczny: wieża – 320 mm (Chobham), kadłub – 305 mm (Chobham)

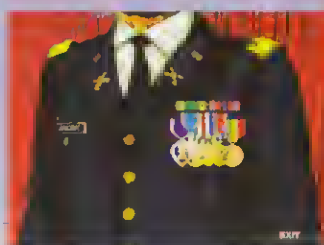
Pancerz tylny: wieża – 200 mm (stalowy), kadłub – 120 mm (stalowy)

M1A2 jest wyposażony w sterowany przez komputer elektrohydrauliczny system stabilizacji uzbrojenia „w punkt” (uwzględnia m.in. ruch własny i celu), dalmierz laserowy wykorzystujący dwutlenek węgla, przelicznik balistyczny (uwzględnia czynniki atmosferyczne: siłę i kierunek wiatru, temperaturę powietrza...) oraz urządzenia do obserwacji pola walki i celowania (m.in. termowizor).

\* – stosunek efektywności napędu i masy czołgu

\*\* – pancerz warstwowy, stalowo-ceramiczny (płyty stali pancernej i ceramiczne, najczęściej zatopione w aluminium)

Dane pochodzą z dokumentacji dołączonej do gry. Różnią się (niekiedy znacznie, np. inna jest grubość pancerza przedniego wieży czy pancerz boczny typu Chobham – większość źródeł podaje, że jest stalowy) od tych, które można znaleźć w innych publikacjach. Autorzy iM1A2 twierdzą, że wiedzą lepiej... Może mają rację?



**Walka przebiega zawsze według tego samego schematu: należy zdobyć zieloną lysinę albo powstrzymać wroga przed wtargnięciem na kupę piachu.**

głowiec musi cały czas krążyć w pobliżu... inaczej jednostki znikną. Szkoda, że na mapie nie są zaznaczone ich ostatnie pozycje oraz kierunek i prędkość...

Po zlokalizowaniu wrogich oddziałów możemy wydać rozkazy naszej artylerii i lotnictwu. Przede wszystkim należy zaatakować najgroźniejsze oraz bardziej oddalone

(od naszych głównych sił) jednostki. Potem przychodzi kolej na naszą kompanię. W rozkazie podajemy kierunek i prędkość przemarszu. Warto pozostawić dowódcą poszczególnych pojazdów wolną rękę w prowadzeniu ognia (Fire at will).

Gdy wydamy już wszystkie rozkazy podległym nam oddziałom, przechodzimy „na pokład” Abramsa. Wreszcie można postrzelać do wroga! Mniej doświadczeni gracze powinni skorzystać z namierzania laserowego, połączonego z identyfikacją celu (ułatwienie to można wybrać przy konfiguracji realizmu gry), aby sprawdzić, do czego właściwie strzelają. Jest to szczególnie przydatne, gdy atakujemy bardziej oddalone jednostki.

Co pewien czas warto przemieścić się z czołgu do mapy strategicznej, aby nie stracić panowania nad przebiegiem walki. Co prawda, informacje o nowych siłach wroga otrzymuje się drogą radiową, ale bez danych o ich lokalizacji.

Warto pamiętać, że artyleria będzie prowadziła ostrzał do momentu zmiany rozkazów lub do chwili, gdy wyczerpie się jej amunicja. Jeżeli sytuacja stanie się dla nas niepomyślna, lepiej wstrzymać natarcie, a zacząć myśleć o odwrocie. Wycofanie się na z góry upatrzone pozycje, połączone z artyleryjskim ostrzałem depczącego nam po piętach wroga, może przechylić szalę na naszą stronę. Warto też pamiętać, że najlepszymi pojazdami, jakimi dysponujemy, są Abramsy. To one stanowią ostatnią deskę ratunku – powinniśmy ich używać na najbardziej zagrożonych odcinkach. Nasz pluton to jedyny oddział, któremu możemy w pełni zaufać. Gdy robi się zbyt gorąco, na pewno nie ucieknie z pola walki – co może się przytrafić innym jednostkom.

Autorzy iM1A2 Abrams prawdopodobnie wzorowali się na M1 Tank Platoon. Stworzyli jednak grę znacznie mniej realistyczną. Zagorzali zwolennicy symulatorów nie

będą nią zachwyceni. To propozycja dla kogoś szukającego niezbyt skomplikowanej rozrywki.

**Jacek Ilczuk**

## Wnioski

iM1A2 jest grą, jak na symulator, zbyt mało realistyczną. Uproszczenie terenu, na którym toczą się walki, miało zapewne umożliwić sprawniejsze działanie programu na wolniejszych komputerach oraz podczas gry w sieci. Nic jednak nie stało na przeszkodzie, aby wybór liczby detali graficznych pozostawić graczom. Bardziej urozmaicony teren pozwoliłby autorom opracować znacznie ciekawsze scenariusze.

**iM1A2**  
Abrams



Interactive Magic/Charybdis Enterprises

1997

MarkSoft

Symulacyjna

PC CD-ROM

Grafika: 51%

Dźwięk: 65%

**Ogółem: 61%**

Wymagania sprzętowe:  
486DX2/66, 16 MB RAM,  
CD-ROM 2x, Windows 95

**emiter**

PRZEDSIĘBIORSTWO PROFESJONALNYCH TECHNIK MIKROKOMPUTEROWYCH

**EMITER** Sp. z o.o. 00-723 Warszawa, ul. Chełmska 1/5

Dział handlowy tel.: (22) 41 48 41, 41 50 11, 651 24 54; fax: (22) 41 28 04

Serwis tel.: (22) 41 53 06

Zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-19.00, sobota 10.00-15.00

# Jednostajnie?

## - My Ci świat ożywimy!

- KOMPUTERY MULTIMEDIALNE
- ROZBUDOWA KOMPUTERÓW
- PODZESPOŁY

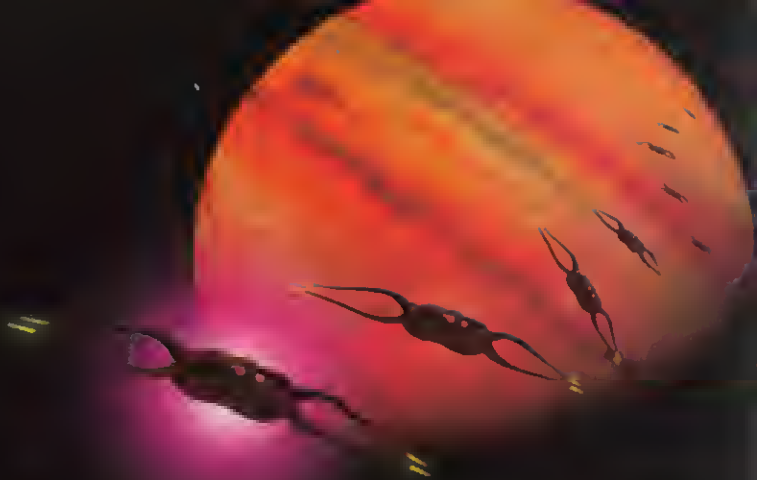
- TAKŻE •
- SPRZEDAŻ •
- RATALNA •

**PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ**

**RABAT**  
**5%**  
ważny do  
końca wakacji

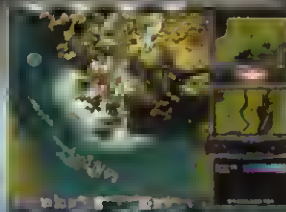
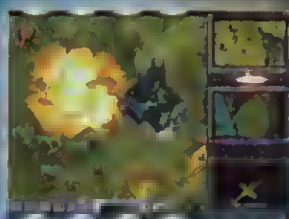


RZECZYWISTOŚĆ  
TO TWÓJ NAJGORSZY KOSZMAR  
ONI NAOESZLI ...



# CONQUEST EARTH

FASCYNUJĄCE POŁĄCZENIE W JEDNEJ GRZE SZTUKI WALKI, STRATEGII I UMIEJĘTNOŚCI PRZEŻYCIA



EIDOS  
INTERACTIVE

[www.mirage.com.pl](http://www.mirage.com.pl)

© 1997 Data Design Interactive © 1997 Eidos Interactive Ltd. All rights reserved.

MIRAGE MEDIA S.C.  
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c  
tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321

**MIRAGE**

**W grze nie warto się spieszyć. Często skuteczną metodą jest niewielki „skok” naprzód, odpalenie rakiety i natychmiastowe wycofanie się.**

# SANDWARRIORS

Historio, z której karzysto SandWarriors jest bardzo wąta – w instrukcji gry zajmuje 7 zdań po polsku, 8 – po angielsku...

Producenci gier starają się najczęściej stworzyć znośnie bardziej razbudawane i „wiarogodne” historie. Karzystoją z istniejących już światów (np. cykl aparty no Gwiezdnych Wajnach), tworzą własne planety lub Galaktyki na patrzeby serii (Wing Commander) a nawet dla pojedynczej gry (Archimedeon Dynasty). Twórcam SandWarriors nie chciało się (a może po prostu nie potrafili?) stworzyć pełniejszego obrotu świata. Nie da się ukryć, że nie wpłynęło to najlepiej na całą grę.

## Oprawa

Grafika w SandWarriors zastała zreolizowana na wysakim poziomie.

Krojobrozy pustyne wyglądają niezłe, budowle są najciekawszym elementem graficznym – niektóre z nich (np. Sfinksa) warto potraktować jako atrakcje turystyczne i obejrzeć nawet wtedy, gdy wyznoczona nom inne cele. Nieco gorzej jest z pajazdami... Myśliwce eksplodują bardzo widowiskawo, natomiast pojazdy noziemne znikają i dopiero po chwili widać wybuch. Intro i wstawki videa zostały stworzane w 24-bitowej (True Color) grafice. Wprawdają trochę atmosfery, choć częsta są bezasabowe, jakby sterylne... (nie dotyczący ta tylko tych z wręczania medali).

Efekty dźwiękowe dobre, muzyka MIDI oraz ścieżki audio (30 minut) również procują no atmosferę „starożytnego Egiptu”. O polskiej wersji języ-

kawej pisałem w recenzji (G 9/97). Powtórzę tylko, że przygotowana ją (w firmie Gremlin) beznadziejnie.

## Scenariusz i reżyseria

W SandWarriors wolczymy po stronie Imperium Harusa. Kierujemy pajazdem, który jest połączeniem poduszkowca ze śmigławcem. Wyposażony jest w tarcze achranne (no ich padtrzymanie zużywamy większość energii) oraz w bogoty orseno! mołokolibrowe działko szybkostrzelne, dwo standordowe działka, działko płożmowe o olbrzymiej sile ognia, trzy typy rakiet, dwa rodzaje bomb oraz flory.

W odróżnieniu od innych symulacji fantastycznych, tu musimy skrupulatnie kontrolować stan amunicji. Gdy kończą się zapasy, warto porzucić wykanywane zadanie i wyruszyć no poszukiwanie zosobników z paciskami i energią. W niektórych misjach obronnych jest to niemożliwe, musimy walczyć wykorzystując to, co mamy i liczyć każdą wystrzeloną raketę.

Nadmierna liczba przeciwników powoduje, że SandWarriors momentami odchadzi od symulacji, a za bardzo zbliża do strzelaniny.

Warto wspomnieć tutaj o misji 15. Należy w niej zniszczyć urządzenia radarowe wroga, zakłócające działolność naszych systemów. Nasz radar „miga”, tylko chwilami możemy zoboczyć, z której strony nadlatuje wróg. Aby wykonać zadanie, musimy przelecieć nad całym (!) terenem gry i zniszczyć 14 stacji radarowych. Wszędzie znajdują się pojazdy i urządzenia wroga, w efekcie prowadzimy

**Dwa starożytne rody toczą wojnę o panowanie nad planetą Tawy. Imperium Horusa walczy z Imperium Seta. Akcja gry rozpoczyna się w 6225 r. p.n.e., w momencie gdy decydują się losy obu mocarstw.**

dzie przykład jest wyjątkowy, jednak i tak rzadko liczba ze-strzeleń jest niższa od 50, z czego większość stanowią myśliwce (najbardziej dokuczliwy przeciwnik).

Wszystko to przypomina nieco Archimedeon Dynasty, choć tom nie było aż tylu przeciwników. Autorzy gry jokby zapomnieli także o autamatycznych wieżyczkach do prowadzenia ognia...

Walka z taką liczbą wrogich jednostek staje się nużąca i... nudna. Jak wskazuje przykład chałby Wing Cammandero IV – nie patrzeba setek wrogich statków, oby stworzyć interesującą i wcale nie taką prostą grę.

## Misje

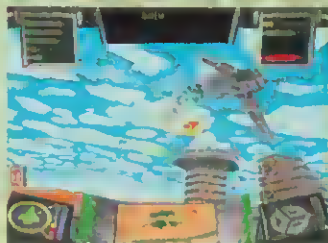
Jest ich 30, jeżeli jednak udo nam się wykonać wszystkie zadania, ta możemy ukończyć grę po przejściu 24.

Padobnie jak w większości takich gier, także tutaj najtrudniejsze są misje obronne. W SandWarriors chronimy duże statki, które są łatwym celem, ponieważ... stoją w miejscu!



walkę niemal bez przerwy. W czasie tej misji zniszczyłem 132 pojazdy i instalacje, w tym 71 myśliwców. Wpraw-

Jeżeli musimy samotnie atakować takiego przeciwnika, to zniszczenie go nie jest sprawą prostą. Gdy bronimy i pojawiają się kolejne nawa myśliwce wroga (misja 22 – chyba najtrudniejsza w całej grze), ta sprawa bardzo się komplikuje.





**W SandWarriors chronimy duże statki, które są łatwym celem, ponieważ... stoją w miejscu!**



*Ostatnia misja. Wróg rzucił do obrony swojej stolicy – Serenis – wszystkie siły. Jednostki naziemne i powietrzne stawiają zaciekły opór. Będą walczyć do ostatniej maszyny i ostatniego żołnierza.*



*Nie wystarczy pokonać obrońców stolicy Imperium Seta. Przeciwnik sięgnie jeszcze po swoje jedyne odwody. Najpierw musimy pokonać eskadrę myśliwców, kierowaną przez elitarnych pilotów. Potem przychodzi kolej na potężny, ostatni lotniskowiec Lorda Seta.*



Prostszy przypadek, choć też jeden z trudniejszych w grze, występuje w misji 21. Musimy obronić stotek przed jedną, atakującą go grupą pojazdów noziemnych (nie można trocić oni chwili), o potem powstrzymać drugą noddciągającą grupę. Jeżeli pierwsze zadanie jest trudne, to już drugie sprowia znacznie mniej kłopotów.

Misje, których celem jest otok, są bardzo proste: wykręć i zniszczyć.

### Walka

Ponownie najczęściej skojarzeń nasuwa się z Archimedeon Dynasty (choć tam woda – tu pustynia). Najlepiej techniko to wykorzystanie rzeźby terenu oraz możliwości uzbrojenia do osłony przed atakiem i do ota-

*Wróg został pokonany. Wreszcie, po wojnie ciągnącej się przez całe pokolenia, nastał czas pokoju. Możemy odebrać podziękowania oraz gratulacje od Lorda Horusa i... czekać na wezwanie do kolejnej walki o wolność i sprawiedliwość, jak to zwykle w grach komputerowych bywa.*



ku na wroga. W większości przypadków należy latać nisko, wykorzystując kaniony do ochrony przed atakiem rakietowym.

W tej grze nie warto się spieszyć. Jeżeli zajmujemy dobrą pozycję, możemy zatrzymać statek. Często skuteczną metodą jest niewielki „skok” naprzód, odpalenie rakiet i natychmiastowe wycofanie się.

Równie dobre zabezpieczenie jak koniony dają budynki



w miastach. Są one w większości przypadków niezniszczalne. Można je uszkodzić, ale nie można ich zburzyć.

Niekiedy dobre efekty daje lot blisko ściany budowli czy kanionu.

Warto wykorzystywać niewielkie występy chroniące przed ogniem wroga. Wystarczy wtedy prowadzić ogień



niedaleko nad celem, aby go zniszczyć – komputer strzela w środek naszego pojazdu i trofia w przeszkodę terenową... Warto też wykorzystywać tunele lub „bramy” (owalne przejścia wycięte w ścianie skalnej). Gdy prowadzimy ostrzał z tego miejsca, nasz statek jest zabezpieczony, szczególnie przed atakiem rakietowym.

Dopalacza należy używać tylko do ucieczki z pola walki. Trzeba to robić w wypadku, gdy przeciwnikom udo się poważnie ośłobić nasze tarcze.

Ponieważ nie mamy zbyt wielu rakiet, należy uży-

wać ich aszczędniej. Podstawową bronią w większości potyczek są działa klasy Porphyr i Scarab. Ataki na duże statki wroga oraz na wieżyczki obronne warto prowadzić z niewielkiej wysokości. Większość obiektów i instalacji zabezpieczona jest raczej przed atakiem powietrznym, niż naziemnym (zagrożające im cele naziemne atakuje eskorta myśliwców). Dlatego duże znaczenie ma wybór odpowiedniego kierunku dochodzenia do celu.

Szybko należy latać tylko podczas walki z myśliwcami... pod warunkiem, że nie ma w pobliżu pojazdów i instalacji naziemnych wroga (inaczej będziemy mieli do czynienia ze stadem rakiet). Przeciwnikiem, który może sprawić nam największe kłopoty jest „okręt liniowy” – cel wielkości myśliwca, ale dobrze apancerzony (kilka tysięcy punktów) i bardziej niebezpieczny, niż nieruchomy lotniskowiec... Podczas walki z nim częsta najlepszym rozwiązaniem jest wykorzystanie szybkości i możliwości manewrowych naszego statku.

Flar należy używać z umiarem, ponieważ nie mamy ich wiele (7 sztuk – ostatni, czerwony wskaźnik na wyświetlaczu broni), ale są dosyć skuteczne.

## Wierzchołek piramidy?

Na pewno nie. SandWarriors to dobry, zaledwie dobry, symulator fantastyczny. Grze zaszkodziło tłumaczenie na język polski (wersję angielską można ocenić na 69%) oraz zbyt nie przesunięcie w kierunku „zręcznościówek”. Choć daleko jej do największych osiągnięć gatunku, to jednak może się spodobać zwolennikom tego typu rozrywki.

Jacek Ilczuk

## Wnioski

...a... t...  
...e... y... v... t... t...  
...a... t... z... k... z...  
...i... w... t... z...  
...w... (1...)  
...p... q... t... q...  
...n... s... e... k... p... b...  
...w... e... t... k... e... z... y... w...

## Działa



### Osiris Vizier

Małokalibrowe, szybkostrzelne działko. Strzela krótkimi seriami. Ponieważ ma niewielką siłę ognia (40 przy trafieniu z obu działek), należy używać go raczej do wykańczania uszkodzonych pojazdów przeciwnika. Mamy do niego dużo amunicji – zapas na statku wystarczy do oddania 250 serii, a więc zwykle do końca misji.



### Porphyr

Podstawowa broń w początkowej fazie gry. Ma niezłą siłę ognia (200 – oba działa) oraz spory zapas amunicji (100 sztuk). Jej wadą jest niewielka szybkość strzelania oraz mała prędkość pocisków. Ze względu na tę ostatnią cechę, lepiej go nie używać do ataku na szybkie lub zbyt oddalone jednostki przeciwnika.



### Scarab

Działko laserowe. Nasza główna broń w późniejszej fazie gry. Należy używać go wymiennie z Porphyrem. Ma siłę ognia większą od niego (300 – oba działa), więcej amunicji (125 sztuk) oraz jest bardziej szybkostrzelne. Doskonale nadaje się do walki nie tylko z powolnymi, ale także szybkimi celami – większa prędkość lotu pocisków.



### Delta

Działko plazmowe o olbrzymiej sile rażenia (900). Wysyła jeden pocisk. Niestety, w zapasie mamy tylko 8. Należy go używać bardzo oszczędnie, tylko do ataku na duże statki, np. lotniskowce, oraz do zwalczania „okrętów liniowych” wroga – niestety, trzeba podciąć blisko celu (jest mały), co nie należy do największych przyjemności...

## Rakiety



### Palermo Invader

Rakietą nie kierowaną o dużej sile niszczenia (400), nasz statek standardowo wyposażony jest w 21 sztuk. Doskonale nadaje się do ataku na jednostki naziemne, duże statki, instalacje i budowle wroga.



### Harakhy

Samonaprowadzająca się rakietą, doskonałą do zwalczania celów powietrznych. Ma mniejszą siłę niszczenia niż Palermo Invader (300). Nasz statek uzbrojony jest w 21 sztuk tych rakiet.

Do celów naziemnych lepiej ich nie używać – pomijając fakt, że takie wykorzystanie tej doskonałej broni jest czystym marnotrawstwem – zmniejsza się prawdopodobieństwo trafienia (możliwe jest uderzenie w grunt bądź budynek).



### Rekhmir Pharaoh

Jest to rakietą mającą 6 głowic. Po wystrzeleniu przemierza pewien dystans, potem rozpada się na samonaprowadzające się części. Jej podstawową wadą jest niewielka siła niszczenia – zaledwie 60 dla pojedynczej „rakietki”. Ponieważ na wyposażeniu statku mamy zaledwie 11 sztuk, nie jest to broń zbyt skuteczna.

Jej głównym celem jest osłabienie sił wroga. Doskonale nadaje się też do walki z ukrytymi. Można podciąć do przeciwnika, tak aby między naszym statkiem a celem znajdowała się góra. Potem trzeba skryć się za jej grania, aby zabezpieczyć się nie tylko przed bezpośrednim ostrzałem dział wroga, ale także przed rakietami. Teraz wystarczy zatrzymać statek, unieść jego dziób i całkiem bezkarnie (jeśli w pobliżu nie ma nieprzyjacielskich myśliwców) odpalić serię rakiet...



Gremlin Interactive/Astros Productions

1997

L.E.M.

Symulacyjna

PC CD-ROM

Grafika: 75%

Dźwięk: 67%

**Ogółem: 60%**

**Wymagania sprzętowe:**  
Pentium 75, DOS lub Windows 95, 16 MB RAM (8 MB RAM dla VGA pod DOS), 87 MB HDD, CD-ROM 2x, mysz lub joystick

## Bomby



### Sirius Ra

Właściwie jest to połączenie bomby z rakietą. Odpalamy ją – przelatuje pewien dystans, po czym rozpada się na mniejsze bomby. Podobna do rakiet Rekhmir Pharaoh (warto używać jej w podobny sposób – z ukrycia), choć znacznie mniej skuteczna – jej członki nie mają możliwości samonaprowadzania się. Siła niszcząca pojedynczego członu jest niewielka. Nasz statek wyposażony jest w zaledwie 6 bomb tego typu.



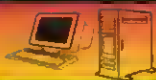
### Orion

Klasyczna bomba burząca o dużej sile niszczenia. Niestety, trudno ją dobrze wycelować – pewne trafienie jest możliwe praktycznie tylko w wypadku lotu poziomego (najlepiej zatrzymać statek!) i wykorzystaniu widoku w dół. Standardowe wyposażenie – 11 sztuk.



**LASER 1 S.C.**

25-518 KIELCE, ul. Warszawska 31/33



# Karta Dźwiękowa

**ViperMAX**ViperMAX 32 Voice Wavetable PC Sound Card  
for all Sound Blaster™ and UltraSound™ applications and games

# ViperMAX™

- pełna kompatybilność z Sound Blasterem Pro
- pełna kompatybilność z Gravis Ultra Sound
- łatwa bezzworkowa instalacja
- znakomitej jakości 16-bitowe instrumenty
- 32 kanałowe sprzętowe miksowanie
- poziom szumów poniżej 0,03%
- wbudowany Interfejs CD-rom
- szybki podwójny game-port

**ULTRASOUND****ES5**  
AudioDrive®**GENERAL**  
**MIDI**  
SYSTEM**DLS™**  
SYSTEMWorks with  
Windows® 95ViperMAX 32 Voice Wavetable PC Sound Card  
for all Sound Blaster™ AND UltraSound™ applications and gamesSupports All Major Sound Standards:  
• Sound Blaster™ hardware compatible  
• UltraSound™ hardware compatible

DZIAŁ HANDLOWY: tel: (0-41) 368 13 99 w. 15, (0-41) 344 85 58 w. 15, fax: (0-41) 368 02 23, (0-41) 368 13 99, GSM: 0602 267 156,  
ODDZIAŁ KATOWICE: UL. G. Zapolskiej 21, tel./fax: (0-32) 152 37 31 [www.kie.top.pl/users/laser1](http://www.kie.top.pl/users/laser1)

# A.D. 2044



2 CD doskonałej zabawy!

Uwaga: Gra działa tylko z Windows 95.  
Zapraszamy do dobrych sklepów komputerowych.  
Gra dostępna również w sprzedaży wysyłkowej.  
Cena detaliczna: 122zł.

**AVILON**  
**Classic 1****AVILON**  
**Classic 2**

**SOLTYS**  
**MEGA BLAST**  
**STALOWE NERWY**  
**INT. SOCCER**  
**OP. COMBAT II**  
**THE MACHINES**  
**SINK OR SWIM**  
**ARNIE II**  
**KARZEŁ**  
**FUNNY FRUITS**

**TYRIAN**  
**KOSMOS**  
**CA-STARSHIP**  
**ISLE OF THE DEAD**  
**SSSM**  
**INT. TENNIS**  
**FRANKENSTEIN**  
**BS WRESTLING**  
**SPY MASTER**  
**BALLTRIS**

Gry dostępne we wszystkich czołowych  
sklepach komputerowych oraz w sprze-  
dży wysyłkowej. Cena detaliczna 69 zł.  
Zestawy dostępne tylko na CD!

**LK AVILON**

ul. Poczt. 66

05-950 524-5200 1

Dwa zestawy po 69 zł  
6,90 zł brutto  
Tylko okazję nie można przegapić!



**INTERACT**  
by Multi-Styk  
przedstawia  
**V3**

# JEDYNY SPOSÓB NA MISTRZOSTWO W WYŚCIGACH SAMOCHODOWYCH!

Wersja dla  
konsol  
**299,99 zł\***

**Profesjonalna kierownica z pedałami.**  
**Dostępne wersje: PC, SONY PlayStation, Nintendo 64.**

Wersja dla PC  
**309,99 zł\***



## Sprzedaz detaliczna:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; Bydgoszcz: OD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; Bytom: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 16; Chorzów: COMP-TRONIC, ul. Chrobrego 22; Czechowice-Dziedzice: PERFECT, ul. Moniuszki 2; Częstochowa: EMPIK, al. N. M. P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT”, ul. Kościuszki 1a; GÓLDREGEN, al. N. M. P. 11; Opławska Górska: GIALLO, ul. 3-go Maja 4; Elbląg: EMPIK, ul. 1-go Maja 37; Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wąsy Jagiellońskiej 1; Gdynia: JTC FEST, ul. Gnieńska 21, ul. Ujejskiego 17; Jaworzno: ART-COM, ul. Grunwaldzka 120; Kalisz: ULISSES, ul. Śródmiejska 26; Katowice: EMPIK, ul. P. Skąrgi 6; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skąrgi 6; CAJDM - SDH „Skarbek” III o. ul. Mickiewicza 4; Kielce: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; Kiełczka: JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; Kraków: OD PROJEKT, ul. Stawowa 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegorzewska 103; SAGA, ul. Wąlska 10; Łódź: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 11G; Łódź: EMPIK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul. Zachodnia 21; Nowy Sącz: JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; BAJ PC TEK, ul. Wąsowiczów 10; Olsztyn: CES&LES, Rynek Główny 6; Płazna: MPM, ul. Ratajska 44; Radom: HST, ul. Żeromskiego 4; Rybnik: AGNUS, ul. Rynek 4; Rzeszów: JMM VOBS MICROCOMPUTER, ul. Półsuckiego 34, ul. Uła-Kul 1; ul. Zamkowa 13; Sanomiarcz: GAMBIT COMEX, ul. 11-go Listopada 5; Sosnowiec: TRISTAR, ul. Modrzewowska 12; Siedec komputerowy, ul. Wąlska 12; Stalowa Wola: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; Szczecin: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mławska 42; Tarnobrzeg: GAMBIT, ul. G. Ogińskiego 20; Toruń: EMPIK, ul. Wielkie Garbary 18; Warszawa: EMPIK, ul. Marszałkowska 116/122; CG PROJEKT, ul. Rydyńska 25a; ul. Polecia 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Amil Eudowa 15; ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, ul. Jerozolimskie 2; KOLIT, ul. Grzybowska 30; STAJAM, ul. Bartycka 20; Wrocław: EMPIK, ul. Kościuszki 21/23; EXE, ul. Szewska 6/7; DYSKLAND, ul. Szewska 75; ul. Podwale, ul. Św. Mikołaja 56; Zabrze: EMPIK, ul. Boh. Wodopławy 19. Wybór produktów w sieci sklepów VOBS.

\*Sugerowana cena detaliczna z podatkiem VAT

UWAGA! Wszystkie joysticki, joypady, kierownice i inne akcesoria firmy INTERACT posiadają 12-miesięczną gwarancję.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:  
ul. Koszakowskiego 42, 04-744 Warszawa Miedzylesie,  
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.





# Czy pamiętasz ten pierwszy raz?



Dystrybucja: IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o.

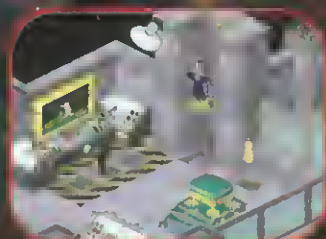
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66, 642 27 68 fax: 642 27 69

Nasza filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze; ul. Wolności 262; tel./fax: (0-3) 175 39 72

Nasza strona w internecie: <http://www.ipscg.waw.pl>

# LBA<sup>2</sup>

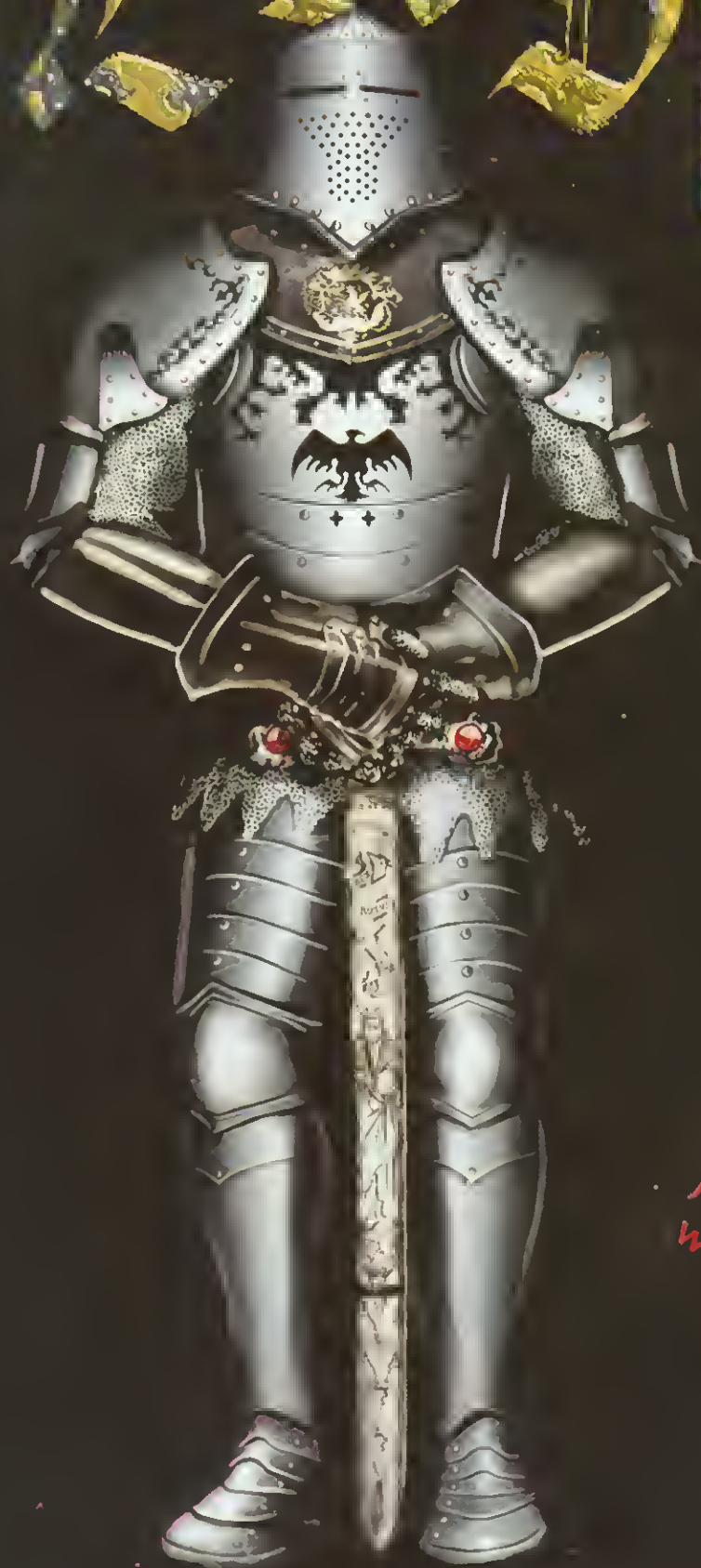
little big adventure™



Little Big Adventure is a trademark of Adeline Software International. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. Windows and MS-DOS are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

**nie ważne conosisz, ważne w co grasz.**

# Call of Duty



**już w październiku  
w sieci Optimusa**